WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 DECEMBER 1999 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

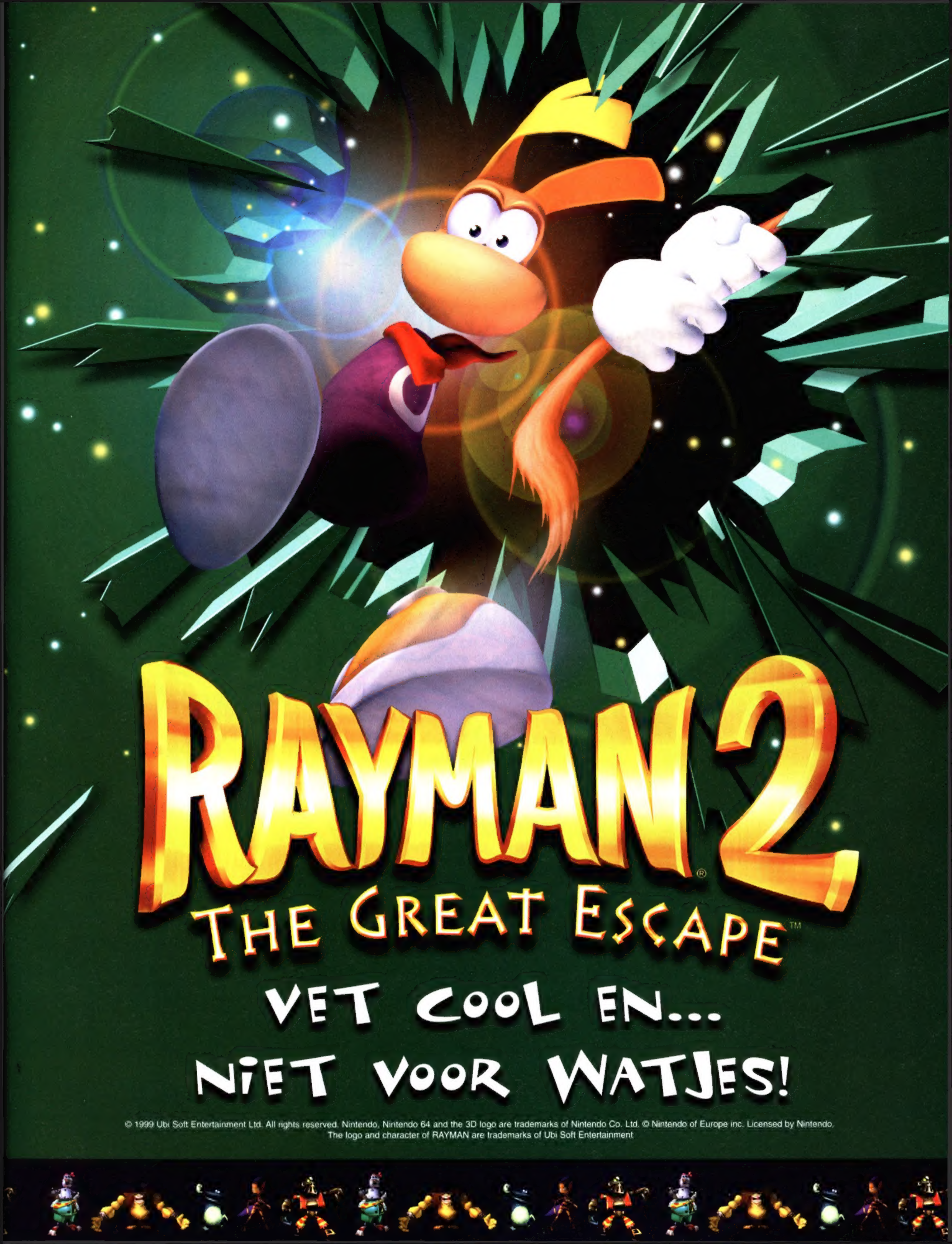
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



Bel & Win 116 prijzen!

Gorky 17
Fifa 2000
Daikatana
Dino Crisis
This is Football
Gabriel Knight 3
Donkey Kong 64
The Nomad Soul
The Longest Journey
Prince Naseem Boxing

Heavy Babe contra Knallende zweep


RAYMAN 2®
THE GREAT ESCAPE™
VET COOL EN...
NIET VOOR WATJES!
© 1999 Ubi Soft Entertainment Ltd. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64 and the 3D logo are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © Nintendo of Europe inc. Licensed by Nintendo.
The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment


MAIN-FRAME™
OFFENSE
DEFENSE
HALLO KIDDIES, ANGEL SEND ME OVER 'CAUSE JONESY WAS DRIVIN HIM NUTS!
PEE-HEE BYE BOYS
11
INDIANA JONES
VIDEO-GAME

Dit nummer





INDIANA JONES VS TOMB RAIDER IV
Liefhebbers van action adventures worden deze maand op hun wenken bediend. Gaan we voor de zweep of de ballen? **24**

DONKEY KONG 64
Het is alweer een tijdje geleden dat Andreas zo uit z'n dak ging van een nieuwe game. Donkey Kong is dan ook een titel waar je heel lang zoet mee bent en volgens Dre echt zo'n game waar je een N64 voor hebt gekocht. **30**

DAIKATANA
Velen hadden de hoop al opgegeven maar binnenkort ligt ie echt in de winkels. Daikatana is absoluut een goede shooter geworden maar zo revolutionair als een paar jaar geleden werd aangekondigd, is het allemaal niet. **32**



DINOCRISIS
Liefhebbers van Resident Evil zullen zich ook op hun gemak voelen bij Dino Crisis. Alleen zijn het deze keer geen zombies maar dino's die je het leven zuur maken. **34**

GABRIEL KNIGHT 3
Heb je ook maar een greintje gevoel voor avontuur en mysterie dan zal je voor de bijl gaan. Sterkste punten van Gabriel Knight 3: het prachtige, sfeervolle verhaal en het sublieme camerasysteem. **36**

JET FORCE GEMINI
Wellicht niet de meest spectaculaire titel die Rare ooit heeft uitgebracht maar de vele gevarieerde levels staan borg voor dagenlang plezier met het afknallen van een enorm mierenleger. **46**

PRINCE NASEEM BOXING
Prince Naseem slaat de concurrentie knock-out. Een juweel van een spel met levensechte boksers en een coole Player-management mode. **48**

FIFA 2000
Skate checkte de nieuwste Fifa-titel op PC en PSX en zag dat het goed was. Het begint de realiteit aardig te benaderen, aldus onze footie-specialist. **50**

THIS IS FOOTBALL
Niet het achtste wereldwonder, wel een zeer goede soccergame met veel competities, teams en verrassende opties. **52**

SPECIAL REPORT: ION STORM
Razende reporter Jan vloog naar Dallas om Daikatana te spelen en werd tevens aangenaam verrast door twee aankomende topgames: Anachronox en Deus Ex. **66**

RAYMAN 2


Rayman 2 is een game waarbij je constant moet kiezen tussen rennen voor je leven en ademloos kijken naar de schitterende omgevingen. Veel aktie en eyecandy dus. **75**

CRASH TEAM RACING
In Crash Team Racing wordt schaamteloos gejat van andere games maar in dit geval stoort dat allerminst. Lachen, gieren, brullen dus voor alle liefhebbers van Mario Kart. **77**

FLIGHTSIM DUO
Deze maand de crème de la crème van de realistische flightsims: **Flight Unlimited III en MS Flightsimulator 2000**. Wie mag zich de nieuwe koning van het luchtruim noemen? **82**

SPYRO 2, GATEWAY TO GLIMMER
Spyro 2 is een prachtige opvolger geworden, vooral dankzij prima graphics en heerlijke gameplay. Een genot voor de zintuigen, aldus Thomas. **85**

THE LONGEST JOURNEY
Met name de fans van de gouwe ouwe Sierra Adventures zullen met veel plezier dit adventure spelen. The Longest Journey combineert elementen uit vroegere adventures met de techniek van vandaag zonder oubollig te worden. **89**

GORKY 17
Een spannende, goed uitgewerkte action RPG/thriller die elementen uit games als Fall Out, Commandos, Jagged Alliance en X-Com op frisse wijze mixt. **93**



inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAMEBOY COLOR

NEO GEO POCKET COLOR

RUBRIEKEN

Yo! post

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie ieder nummer de leukste, interessantste, slimste of gewoon idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs. Met ingang van dit nummer hebben we weer een nieuwe beloning.
De schrijver/schrijfster van de Brief van de Maand ontvangt naar keuze: óf Gran Turismo voor de PSX óf het PC-spel Traitors Gate.
Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar: Power Unlimited, YO! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

Omdat we deze maand geen brief ontvingen die er volgens ons met kop en schouder bovenuit stak, kiezen we deze keer de tekening van Jop Berkhout uit Emmen als 'brief' van de maand'. Gefeliciteerd!

'BRIEF' VAN DE MAAND



Jop Berkhout

KOTS

Allereerst wil ik jullie namens mij en m'n vriendin bedanken voor de mega toffe dag die ik op 29 september heb beleefd in Den Helder. Ik was namelijk een van de gelukkigen van jullie aktie om een dagje met de marine te varen. Ondanks dat er een aantal mensen lekker aan het kotsen waren omdat de golven vrij hoog kwamen, hebben wij er errug van genoten. Ik vond het onwijstegekgaafechtwelheftig en ik hoop dat jullie in de toekomst meer van dit soort akties houden. Wie weet dat de volgende keer iemand mee kan met een straaljager of een duikboot?
Het was alleen jammer dat er meer dan een miljoen liter regen naar beneden kwam. Dit werd echt wel goedgemaakt door de kick die je krijgt om achter op zo'n schip te staan, en vervolgens in de verte de kots van ie-



mand die ook uitgenodigd was, voorbij te zien drijven. Ook leuk vond ik dat toen we van dek gingen, de marine nog een leuk presentje voor ons in petto had. Nogmaals ontzettend bedankt, en mochten jullie mij een keer willen uitnodigen op de redaktie van jullie Power Team, dan garandeer ik jullie dat er een verse grote taart meekomt. Met of zonder slagroom, kies maar!
De mazzel, en ga zo door.
Jeroen 'Niet Zeeziek' Schouw, Oud Gastel

■ Taart mèt slagroom natuurlijk, we hebben de kotszakken al klaar liggen!

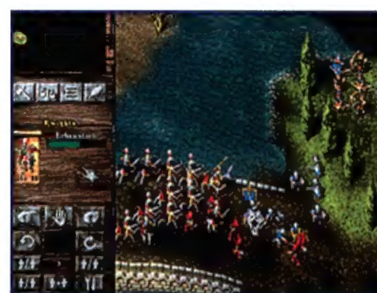
CRIMINALITEIT

Hallo, redaktie van de PU. Ik ga nu een slecht aflopend sprookje vertellen. Er was eens een loser, een onoriginele loser. Hij leefde in de PU van oktober '99. Hij had geen fantasie, helemaal geen fantasie zelfs. Het was een baklap (om jullie taal maar eens te gebruiken). Hij heette Sven, Sven Talboom uit Roosendaal. Hij stond in de PU op de onverdiende ereplaats, namelijk op die van de Brief Van De Maand. Om te kunnen zien hoe hij daar beland is, moeten we terug in de tijd.
Sven zat lekker te surfen, kwam terecht bij www.onzin.nl, en zag daar een leuk verhaaltje staan. Sven schreef het verhaaltje over, stuurde het naar de PU, en een poosje later was hij blij.
De redaktie las niet veel later echter de brief van Blaise en dacht: ah, we sturen Sven een paar bombrieven achter Tekken, The Motion Picture en het al helemaal onverdiende PU T-shirt aan, en geven hem de verdiende ereplaats omdat hij de naderende criminaliteit in de PU heeft opgespoord. En Sven schaamde zich diep.
Geen groeten aan Sven, wel aan de PU-redaktie.
Blaise Kal, Amsterdam

■ Dat er af en toe een Eeuwig Leven tip niet klopt of van het net wordt gehaald, is tot daar aan toe, maar als zelfs brieven in de YO! Post rechtstreeks van internet blijken te zijn gekopieerd dan is onze samenleving toch wel ernstig aan het verloederen. Wij verwachten minstens een excuusbrief en een taart met slagroom van deze Sven.

STRAF

Ik weet het niet meer hoor. Ik voel me niet meer veilig op mijn eigen kamer. Iedere keer als ik wil gaan computeren, moet ik ramen en deuren sluiten en een koptelefoon opzetten, zodat mijn vader niet kan horen dat ik een spel aan het spelen ben. Als hij er dan toch achter komt, zegt hij meteen dat ik aan mijn huiswerk moet beginnen en ik voor straf twee weken niet mag computeren.
In het begin had ik daar veel moeite mee, maar nu ik eraan gewend ben om iedere week deze straf te



krijgen, houd ik het wel vol. Alleen, nu heeft mijn vader weer een nieuwe straf gevonden. Het is de ergste straf die hij ooit bedacht heeft, want als hij me de Power Unlimited ziet lezen voordat ik mijn huiswerk af heb, pakt hij al mijn PU's af en verstopt ze.
De enige plek waar ik nog rustig de Power Unlimited kan lezen, is op de badkamer. Als hij dan op de deur klopt en vraagt wat ik daar aan het doen ben, zeg ik gewoon dat ik zit te

schijten. En het ergste is ook nog dat hij, wanneer ik aan mijn huiswerk begin, de Power Unlimited gaat lezen, en ik hem pas na drie dagen terugkrijg.
Nu is mijn vader ook nog eens verslaafd aan het spel Knights & Merchants, dus als ik dan thuiskom van een rotdag op school, zit hij vervolgens zo'n zes uur lang achter mijn computer. Beste PU-redaktie, kunnen jullie me met dit probleem helpen?
Kelly Callemeijn, Maastricht

■ Heel snel op kamers gaan wonen, of koop je vader om met een slagroomtaart.

DREIGEMENTEN

Ik was laatst een berg oude PU's aan het lezen, en daarbij viel me nogal op dat er veel gedreigd wordt met 'en dan stuur ik die en die op je af!' Hallo beste lezertjes, zijn jullie nou lui of laf? Een echte 'vent' (ben ik zelf niet eens) knapt zijn vuile klusjes toch zelf op?
Een paar voorbeelden: not-Mortal Maarten heeft eens (toen hij nog het lef had om zich Marcel's broertje te



noemen) gedreigd om Mortel Marcel op iemand af te sturen; Ernie van Sesamstraat en Marco Borsato (waaah!) zijn al eens ingezet in de strijd, al hielp het vast niet veel, en er was zelfs een persoon die zo vreselijk depressief was dat hij dit mooie blad moest vervuilen met de naam van zijn leraar (bah, vies woord).
Kom op jongens en meisjes, als iemand op straat 'hé, eikel' naar je roept, dan zeg je toch ook niet dat hij nu wel heel bang moet worden omdat je je leraar op hem af gaat sturen?
Oh ja, ik heb nog iets om over te klagen: waarom schrijven jullie de hele screenshots rubriek vol met de recensie van Star Wars: Episode 1 en wordt de film vervolgens helemaal afgekraakt? Hoe durven jullie sowieso SW af te kraken? SW is cool, SW is top, SW is the best! Gesnopen?!
Genoeg gezeken. De PU is hartstikke tof en nix is perfekt. Dus let the game/force be with you (sorry, ik kon het niet laten).
Charlotte 'Dark Jedi', Amsterdam

■ Nix is perfekt? Wat dacht je van een heerlijke slagroomtaart?

TS (TE SNEL?)

Toen in de vakantie mijn vriend me opbelde en tegen me zei 'hé Roel, ik heb Tiberian Sun', sprak ik meteen met hem af. Een uurtje later kwam ik bij hem aan, en gingen we meteen



spelen; hij op zijn kamer met de GDI en ik beneden in de huiskamer met de NOD. Na dik vier uur spelen zat ik in missie 6 en hij in missie 5. We besloten om een soepie te pakken en even te pauzeren, want na vier uur wordt ieder spel saai.
Na de pauze gingen we netwerken. We stelden de AI in op 2 (het hoogst) en begonnen aan de missie. Na een uurtje werd mijn vriend helemaal verslagen, maar gelukkig had hij nog een ingenieur over waarmee hij een hoofdgebouw van me innam en vervolgens weer een basis bouwde. Na drie uur versloegen we de vijand met een apc, volgestampt met mutanten die, op een stroomgebouw na, alles vernietigden. Om het een beetje origineel te houden, pleurden we een clusterbom op het laatste gebouw om vervolgens 'mission accomplished' te horen.
De zondag daarop ging ik weer naar hem en hebben we samen TS met beide clans uitgespeeld! Ik vind dat ze bij Westwood wel erg lang hebben gewerkt aan een spel dat je binnen twee dagen kunt uitspelen. Oké, de graphics zijn prachtig en de geluiden ook, maar daar doe je toch geen drieëneenhalf jaar over? Of zit ik nu verkeerd?
Verder vind ik jullie blad kei tof. Ik haal er veel info uit, en dus zou ik willen zeggen: ga lekker zo door met reviewtjes schrijven, terwijl ik wacht op een nieuwe game die écht leuk is!
Roel du Maine, Vught

■ Tiberian Sun met beide clans uitgespeeld in twee dagen? We zouden bijna zeggen: dat verdient een slagroomtaart!

LEERLING VS. LERAAR

Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen en dat 'PU is de beste'-crap maar achterwege laten. Niet dat het niet waar is hoor (jullie zijn zo ongeveer het beste Nederlandstalige gamesblad ooit), maar toch heb ik een idee waardoor jullie blad waarschijnlijk nog beter kan worden dan het al is (oké, kan bijna niet, maar toch).
Ik kwam op het idee toen ik terugkwam van een vette baaldag op school, waar ik weer eens met mijn mond vol tanden stond omdat ik weer eens niet die stomme Duitse werkwoorden had geleerd, en die andere gebruikelijke shit.
Gelukkig kon ik me even afreageren op mijn PSX door mijn broertje van acht steeds te verslaan met de beat'em ups (vet oneerlijk, maar goed, het gaat om het idee). Het zou natuurlijk veel cooler zijn geweest als ik van al mijn shitleraren gewonnen zou hebben, die nog nooit een controller hebben vastgehouden. Daarom smeek ik jullie op mijn knieën om eens bij mijn school (het Thijcollege in Oldenzaal) langs te komen met een PlayStation en een paar goede two player-games (ik ben goed in Bloody Roar 1 en 2), om een wedstrijd te organiseren tussen een paar gamefreaks uit mijn



klas en een paar van de meest irritante/rottige/vreselijke/duffe/saaie leraren van onze school, die we zelf uitkiezen. Anders zal ik op mijn tachtigste nog steeds vreselijke flashbacks hebben van mijn tijd op de middelbare school, waarin ik nooit mijn leraren eens met de bek vol tanden heb kunnen laten staan.
Aaaargh, please help me!
Ben Geerdink, Ootmarsum

■ Zet de slagroomtaart maar vast klaar!

CLUBPAS

Ik zit aan mijn huiswerk, en opeens hoor ik een plof; het blijkt de nieuwe PU te zijn die in de bus gegooid is. Ik gooi mijn stoel naar achter, grijp de PU van de mat, neem hem mee naar boven en ga lekker Yo! Post lezen.
Eerst een slijmbrief van Ward 'Tjopstaken' uit Tilburg (wiens brief ik na een paar regels al oversloeg). Toen ik de volgende brief las, viel ik steil achterover. Komt die zak van een Nicky 'Augurkenstijn' met zijn ideeën aanzetten: een Clubpas! Zijn we daar effe lekker mee! Volgens mij is deze baby pas van de Donald Duck overgestapt naar de Power Unlimited.
Ja kleine peuter, hoe komt papa Tim hieraan? Wel, mijn broertje leest na melijk dit godvervloekte boekje waar ze ook zoiets bij hebben. Nu ga je wel af hè? Kabouter rukker! Zo, dat lucht op. Oh ja, nog de groeten aan de redaktie, en de ballen aan de rest. Doei!
Tim Oosterveer, Oosterhout

■ We zijn bezig met een pas waarmee je korting kunt krijgen op slagroomtaarten.

VOORSPELLING

Deze brief moet in jullie toffe, eerlijke en vooral informatieve blad komen. Het is namelijk een voorspelling, en welteverstaan van Nostragames. Deze voorspelling gaat over de drie meest besproken consoles: de Sega Dreamcast, de Sony PlayStation 2 en de Nintendo Dolphin. Lees en huiver...
Aan het eind van het jaar 1999 zal Sega wraak nemen op Sony door de goede verkoop van de Dreamcast en het uitbrengen van topgames. In het begin van het jaar 2000 zal het voor Sony anders lopen dan verwacht, want de Dolphin zal de PSX2 overspoelen met de meest prachtige games met een snelheid waar de PSX2 niet tegenop kan. Dus neem dit advies aan van Nostragames: koop géén PSX2, maar wacht heel eventjes op de Nintendo Dolphin, want de Dolphin is even schitterend als het dier waarna hij vernoemd is. Vriendelijke groeten.
Fokke Leusdeman, Drachten

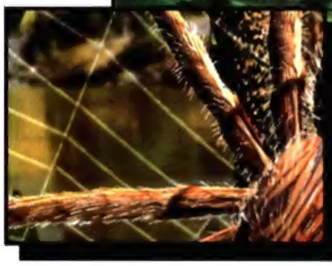
■ Dit slaat echt als een slappe lul op een slagroomtaart!



Empire of the Ants

We kregen onlangs de kans om Empire of the Ants te bekijken op het kantoor van Microids. Deze Franse developer timmert hard aan de weg en heeft ons recentelijk nog getrakteerd op de piratengame Corsairs. Met Empire of the Ants moet het bedrijf definitief gaan doorbreken en aan de kwaliteit van het spel te zien, zal dat niet zo'n probleem zijn.





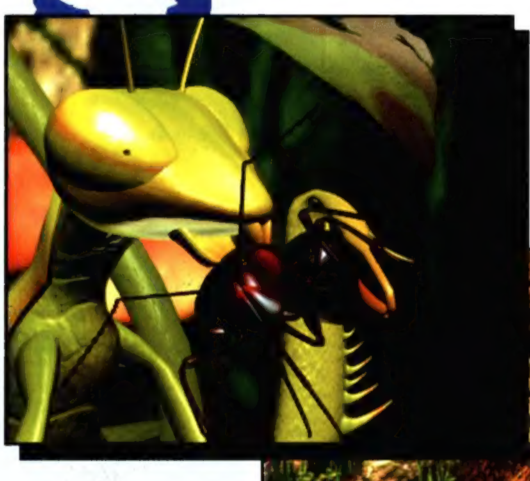


Empire of the Ants is gebaseerd op het gelijknamige boek van de Franse schrijver Bernard Werber. Deze Fransman vertelt het verhaal van een mierenkolonie die zich ontwikkelt en weet te overleven in de strijd met de andere insekten. Naast mensen zijn mieren de enige wezens die volkeren kennen die samenwerken en oorlogvoeren. De mieren in Empire of the Ants zijn zich dat bewust en vinden zichzelf beter dan andere insekten. Omdat ze ooit gehoord hebben dat er nog een ras bestaat die zijn zoals zij (de mensen dus), besluiten ze op zoek te gaan naar deze wezens en kennis met hen te maken. Als je alle levels van het spel tot een goed einde weet te brengen, zul je deze ontmoeting meemaken.
Het zal je niet verbazen dat de schrijver van dit verhaal nu in een rechtszaak met Disney is verwikkeld omdat de film Ants hier regelrecht van gejat lijkt. Nou ja, we wensen meneer Werber veel succes.

DOPE

Empire of the Ants is een Real-time strategy game. Dat lijkt misschien een beetje vreemd maar het blijkt dat een RTS met mieren eigenlijk heel dope is, zeker als het zo mooi ontworpen is als dit spel. Er zijn gewone vecht-mieren, tank-mieren, vlieg-mieren, schiet-mieren, werkers en natuurlijk is er de koningin die je ten koste van alles moet beschermen. Gaat zij dood dan is het game over voor je ass.
Het leuke aan het spel is dat het allemaal nogal realistisch is aangepakt. De mieren zien er zo echt uit dat je er naar kunt kijken als ware het een echte mierenkolonie en ook de soorten mieren en hun vijanden komen overeen met hoe het er in de echte natuur aan toe gaat.
Daarnaast moet toch even gezegd worden dat de sfeer in dit spel heel bijzonder is. Ik kan persoonlijk dan ook niet wachten totdat ik deze CD in mijn computer heb zitten.
Hoe de multiplayer mode er precies uit gaat zien werd niet verteld behalve dat acht spelers het tegelijk tegen elkaar kunnen opnemen.
Het is altijd koel om te zien dat een developper met originele ideeën komt en ook in staat is om dit op een originele manier uit te werken. Microids is een bedrijf waar het enthousiasme vanaf straalt en met dit spel zijn ze duidelijk op weg om een eigen gezicht te creëren en voorgoed een plaatsje te veroveren tussen de big players.

BORIS





Lara Croft met vulling



Als je met vulpen kunt schrijven en deze eigenschap samengaat met een stille liefde voor Lara, kun je je hart ophalen met de originele Lara Croft-vulpen die pennenfabrikant Waterman sinds kort op de markt brengt.
De pen is bedrukt met een afbeelding van Lara, waarbij je kunt kiezen uit drie verschillende decors: water, mountain en China.

De vulpen is verkrijgbaar in de kantoorboekhandel en kost ƒ 29,50 inclusief speciale giftbox.

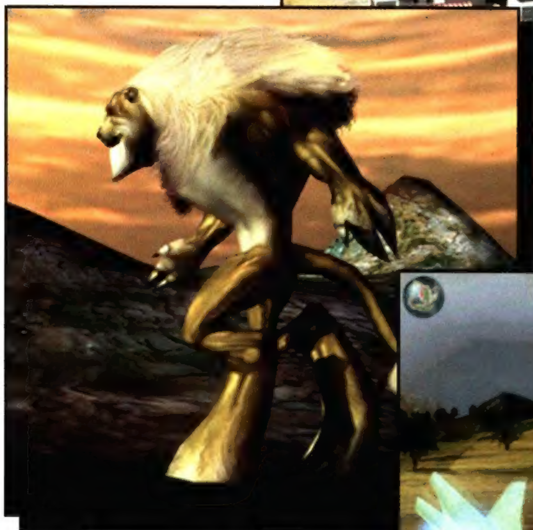


BLACK & WHITE





Begin 2000 moet volgens ingewijden dé strategy godsim game van het jaar uitkomen met de naam Black & White. Een spel ontsproten aan het brein van niemand minder dan Peter Molyneux.





Peter Molyneux heeft zijn sporen in de gamesbiz al dubbel en dwars verdiend. Naast Syndicate, Magic Carpet en Populous was hij ook de man achter Dungeon Keeper. Dat laatste spel heeft hij nooit afgemaakt omdat ie vroegtijdig wegging bij Bullfrog om zijn eigen firma op te richten: Lionhead. En Lionhead staat helemaal in het teken van één game: Black & White.

OPVOEDEN

Wat is er nu zo special aan Black & White dat iedere strateeg en godsim liefhebber al maanden naar deze game uit zit te kijken? Afgezien van het feit dat je een hele vrije 3D wereld hebt, verschillende volken kunt kiezen, enorm kunt in- en uitzoomen en ieder volkje en de verschillende realms waarin ze leven met veel gevoel voor detail en sfeer zijn weergeven, heeft B & W een super speciaal spelelement: ieder volk krijgt een titaan aangereikt die je als speler moet opvoeden. Deze titaan is een magisch wezen dat in het begin nog maar een baby-tje is. Het kan van alles zijn: een mensachtig wezen, een aapje, een leeuwtje, een tijger, maar ook een kalfje, een soort visachtig wezen of een ondefinieerbare demon. Dit wezen moet jij als speler dus echt gaan opvoeden en alles leren. De titaan is namelijk later van belang in de gevechten tegen de andere volken. Je titaan groeit, en groeit en groeit en groeit tot het op een gegeven moment volwassen is en echt als een enorme reus boven jouw dorpje uitsteekt. Heel tof, zeker doordat je perfekt kunt in- en uitzoomen waardoor het verschil in schaal prachtig naar voren komt.

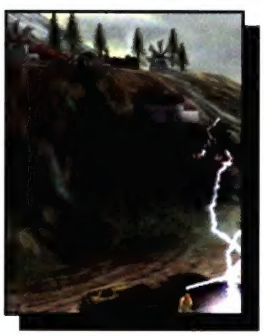
TITANEN-STRIJD

De truuk van die Titaan zit 'm in de manier waarop je je wezen opvoedt. Je kunt hem goed of evil opvoeden of een beetje daartussen in.
Net als een echt kind heeft je titaan in het begin kuren en streken. Hij kan je eigen dorpsbewoners opeten, gaan liggen maffen in een maïsveld of uit baldadigheid huisjes omver trappen. Daar moet je hem dan voor straffen. Vertoont hij ditzelfde gedrag bij naburig gelegen vijandelijke volken en beloon je hem daarvoor dan zal je titaan dus leren dat het goed is om de vijanden op te eten.
Je kunt hem ook vreselijk gemeen en vals maken maar als hij dan een keer humeurig is, kan dit ten koste gaan van je eigen inwoners en dorp.
De gevechten tussen de titanen onderling zijn helemaal komisch. Iedere titaan heeft andere powers en is het zeer lollig om een reuze aap en een reuze koe met elkaar op de vuist te zien gaan!

JAN







WINKELS EN ZO

Games "R" Fun bestaat volgend jaar tien jaar en is daarmee een van de oudste spellenketens in Nederland. De winkels in Amsterdam, Utrecht en Hilversum zijn gespecialiseerd in spelcomputers, dus geen PC-spullen, hoewel er wel weer DVD's te vinden zijn. Ook de iets oudere spellen zijn er nog te koop, net als spellen voor de wat oudere spelsystemen als de Super Nintendo en de MegaDrive. Wat hier nu het nieuwe aan is? Dat binnenkort de naam gaat veranderen in Games & Zo. Je moet toch wat.

RECTIFICATIE

Het spel Airline Tycoon van Pride Interactive (0318-639516), waarover je in de vorige PU kon lezen, kost geen ƒ 49,95 zoals vermeld werd, maar ƒ 79,95.

Abomination
The Nemesis Project

Ranzig, anders kan ik het niet verwoorden. Uitermate ranzig is de demo van het spel Abomination:The Nemesis Project. Rottende lijken, lillende vleesklompen en darmachtige tentakels vullen het scherm. Eet smakelijk.

Dat Abomination een gory game is, wil nog niet zeggen dat ik niet van dit spel kan genieten. Van een beetje ranzigheid ben ik niet vies. Een splattermovie vol gierende cirkelzaagaktie kijk ik rustig met een bak chips op schoot.
De ranzigheid in deze squad-level action orientated RTS, wordt veroorzaakt door de bizarre Cult of the Faithless die de wereld in een biogenetisch totaal verneukte zooi hebben veranderd. Rare vleesklompen met gore tentakels, wandelende tumoren en een leger van zombies hebben bezit genomen van de straat. De zombies doden onder het motto 'Die Unbeliever! Purify!' alles wat hun pad kruist. Het lot van de arme wereld ligt in de handen van een team bestaand uit acht eveneens genetisch gemanipuleerde soldaten, genaamd Project Nemesis. Zij mogen het lillend en rottend gevaar bestrijden. Het zijn Nikki "Steel" Jonas, Matt "Savage" Lansing, Tony "Doc" Lewis, Tori "Pyro" Wilde, Alexandra "Ninja" Palmer, Karl "Creepy" Wagner, Jodi "Detonate" Fox en Marc "the Viper" Rodriguez. Ze hebben één ding gemeen, allemaal hebben ze een ongeluk gehad en allemaal zijn ze opgelapt door de wetenschappers van het Nemesis project. Oplappen is hier eigenlijk het verkeerde woord, want ze hebben allemaal bovennatuurlijke krachten gekregen, bijvoorbeeld een skelet van staal, een kogelvrije huid of zelfgenezende krachten. Hmmm… kunnen die gasten het Nederlands Elftal ook even onder handen nemen?

ZOMBIES KILLEN

De strijd begint in de laatste stad van de VS die nog niet helemaal is aangetast door de gorigheid. Als je er in slaagt het tij in de stad te keren, kun je langzaam maar zeker afdalen naar de diepste krochten van de aarde om daar die Cult-gasten te bestrijden. Dat bestrijden doe je natuurlijk niet met je blote knuisten. In het spel zijn meer dan honderd verschillende realistische en fantasy-wapens verwerkt. De wapens kun je bemachtigen door de bosjes met zombies te killen. Abomination kent ook een scheutje RPG, aangezien de teamleden dankzij kills en geslaagde akties steeds sterker en meer ervaren worden.
De drie levels die ik tot nu toe gezien heb, bevielen me behoorlijk. Het perspektief van waaruit je gamet lijkt op dat van Commando's (het perspektief dus en niet de gameplay!). Je ziet je team van boven af battlen. De prachtige en sinistere achtergronden zijn helemaal met de hand getekend. De 3D karakters worden er vervolgens door de engine tegenaan gezet. Ondanks de piepkleine uitvoering van de teamleden, bewegen ze soepel. Lopen, klimmen, springen, kruipen; het ziet er allemaal natuurlijk uit. Zaken als explosies en rookontwikkeling zijn ook naar behoren uitgewerkt. Abomination kent tientallen random-missies die helemaal om aktie draaien. Ze zijn wel wat aan de korte kant, in tien minuten was ik er steeds doorheen.

PLAY-BY-E-MAIL

Abomination zegt verschillende soorten multiplayer aktie te bevatten. Ik kon echter nog niets checken. Revolutionair is echter de zogenaamde PBEM (play-by-e-mail) optie. In deze Multiplayer mode, speelt de ene speler één enkel level uit, maakt er een .APE file van en verstuurt die via e-mail naar de volgende speler. Die speelt met deze ongeveer 100K grote file precies dezelfde missie over. En dan is het kijken wie er de beste is. Op deze manier kunnen mensen die niet tegelijkertijd op internet kunnen zijn, toch multiplayen. Het is bovendien nog een stuk goedkoper ook.

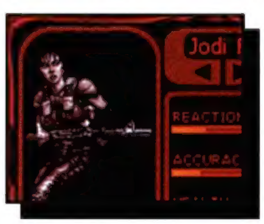
J.J.

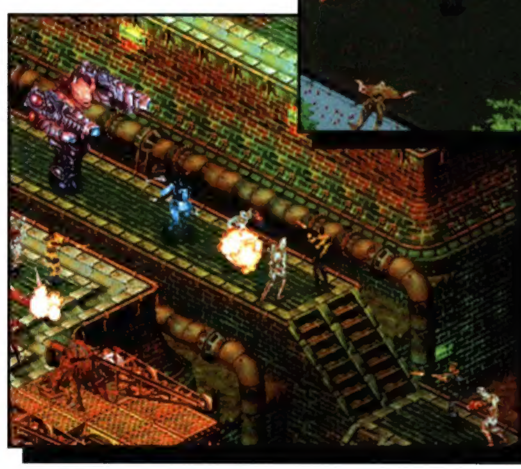


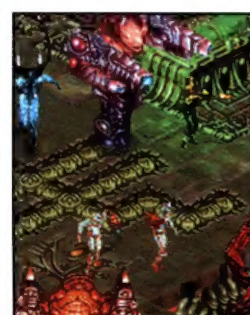













CLOSE COMBAT IV™
HET ARDENNENOFFENSIEF
www.closecombat.com
'Real-time strategy-game'
Geavanceerde kunstmatige intelligentie
Uiterst realistische omgeving (satellietfoto's)
Multiplayeropties met speciale 'online matchmaking'
Dynamische campagnes en weersinvloeden
Historisch correcte campagnes en operaties
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Makro, V&D, Blz. Boekhandels, ANWB winkels, Nr.1 Software, Van Leest, The Music Store, Max Software en Games etc.
bruna
ElectricCity
Vobis
Office Centre
Noorstalsesteenweg 42
1190 Brussel, België
Postbus 94054
1090 GB Amsterdam
www.mindscape.nl
MINDSCAPE

Pokémon

We hebben het geprobeerd, maar we kunnen er niet langer omheen: Pokémon is inmiddels ook in Nederland geland.

Pokémon is in eerste instantie een computerspel voor de Game Boy en wel een Tamagotchi-Ruil-RPG, om maar weer eens een nieuw genre te introduceren.
Alles is gebaseerd op het menselijke verzamel-instinkt. Er zijn 150 Pokémon, kleine wezentjes, die je allemaal moet verzamelen. Omdat er twee versies zijn, Pokémon Rood en Blauw, en de 150 Pokémon over deze versies verdeeld zijn, moet je iemand vinden die de andere versie heeft. Je kunt dan via een link-kabel Pokémon ruilen of in een gevecht winnen.

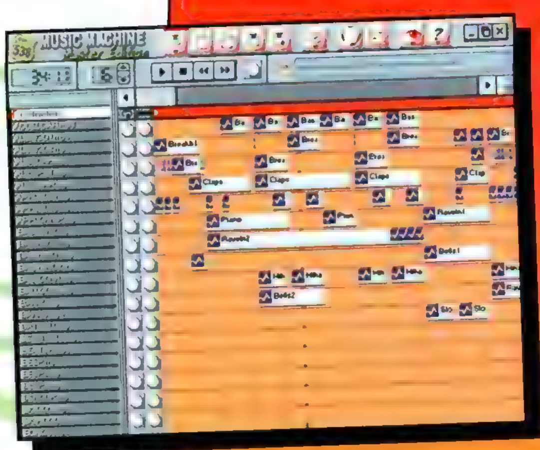
TRAINEN EN VANGEN

Je begint met 1 Pokémon, die je moet trainen om hem (of haar?) sterker te maken. Daarnaast moet je andere Pokémon zoeken en vangen met een Poké Ball. De kunst is om een getraind team samen te stellen waarmee je uiteindelijk de Arena-leiders van acht steden kunt verslaan.
Het spel is jammer genoeg Engelstalig, wat met een doelgroep van 8 tot 12-jarigen in Nederland natuurlijk een handicap is. Bij aankoop van het spel krijg je daarom een zeer uitgebreid Nederlandstalig handboek cadeau.
Naast het spel keert Pokémon terug in een tekenfilmserie bij Fox Kids en in allerlei poppetjes, sleutelhangers en dat soort spul.
Ook kun je Pokémon in andere versies voor de Game Boy en een N64-versie verwachten.



Music Machine

Naast het bekende Radio 538 Music Machine, waarmee je je eigen hits kunt maken, zijn er twee nieuwe titels verschenen.



De nieuwe titels zijn: Radio 538 Sample Creator, uiteraard om zelf samples te maken, en Radio 538 Music Machine Master Edition, die alle mogelijkheden biedt van beide bovengenoemde programma's, plus nog wat extra's als 1800 extra MP3-samples, 1000 nieuwe voorgeprogrammeerde loops, 25 nieuwe songs plus een headset met microfoon.
De Master Edition kost ƒ 89,- de Sample Creator ƒ 39,95.
De Radio 538 muzieklijn is onder andere verkrijgbaar bij speelgoedhuizen, computerspeciaalzaken, platenzaken en boekhandels.

Transfer Pak

Het nieuwe Transfer Pak van Nintendo laat je gegevens uitwisselen tussen de N64 en de Game Boy Color. Het apparaatje wordt in de opening aan de onderzijde van de N64-controller geschoven. Nieuwe titels als Pokémon en Mario Golf zullen van het Transfer Pak gebruikmaken.
Portretten die je met de Game Boy Camera maakt, kun je op deze manier op de gezichten van spelfiguren uit de nog te verschijnen game Perfect Dark plakken. Alsof het allemaal nog niet eng genoeg is. **Het Transfer Pak kost ƒ 39,- en is vanaf december leverbaar.**



Creatief met nieuwe namen

Creative introduceert weer eens een nieuwe videokaart. Dacht je net helemaal bij te zijn met je gloednieuwe Riva TNT 2, loop je weer hopeloos achter omdat de nieuwe GeForce 256-technologie van Nvidia helemaal de shit is.
De 3D Blaster GeForce 256 Annihilator maakt gebruik van deze technologie en biedt alweer ongeëvenaarde beeldverwerking. Nieuw is dat deze kaart alle 3D-verwerkingsfunkties van de CPU laat overnemen. Verder biedt de kaart Hardware Transform & Lighting, Cubic Environment Mapping en Quad Pixel Pipeline Architecture met 32 Mb ultrasnel geheugen en ondersteuning AGP 4X. Als je nu nog niet onder de indruk bent, kunnen wij er ook niets meer aan doen.
De 'normale' uitvoering kost ƒ 629,- of Bfr. 11.990. De Pro-versie is uitgerust met DDR-geheugen, waardoor bijna de dubbele bandbreedte van conventionele geheugens gehaald wordt, en kost ƒ 769,- of Bfr. 15.990.



Game Boy Advance

Nu Neo Geo de haast onaantastbare markt van pocket games betreden heeft, kan Nintendo natuurlijk niet achterblijven. Resultaat: de aankondiging van de Game Boy Advance.

De Game Boy Advance zal gebruikmaken van een 32-bit RISC CPU ontwikkeld door een firma die zich Cambridge noemt. Opmerkelijker is de mogelijkheid om via een mobiele telefoon een verbinding met Internet tot stand te kunnen brengen en zo te chatten, multiplayer games te spelen, e-mail te verzenden en games te downloaden.
Ook zal er een nieuwe digitale camera voor de Game Boy verschijnen, die tevens als een soort webcam dienst kan doen.
En uiteraard is ie backwards compatible met de Game Boy en Game Boy Color.

GEEN LICHT

Dit klinkt allemaal prachtig, maar wat ook in de Game Boy van het nieuwe millennium zal ontbreken, is een backlit screen, waardoor je afhankelijk bent van verlichting om je heen en dus nooit in het donker zult kunnen spelen, wat best wel eens handig kan zijn. De Game Boy Advance wordt in augustus 2000 in Japan verwacht en in december van dat jaar in Amerika en Europa. Je hoeft je Game Boy Color of Neo Geo Pocket Color dus nog niet in paniek te gaan verkopen.

DE SPECIFICATIES:

CPU:	Memory embedded 32-bit RISC CPU
LCD:	Reflective TFT Color LCD
Display:	40.8 mm x 61.2 mm
Resolutie:	240 x 160 pixels
Afmetingen:	ongeveer 80mm x 135mm (hoogte x breedte)
Gewicht:	ongeveer 140g
Voeding:	2 AA Alkaline batterijen
Levensduur batterijen:	20 uur continu spelen
Max. aantal kleuren:	65.000 (tegelijkertijd)

Valse start Dreamcast

Sinds een dikke maand is de Dreamcast te koop in de Benelux. Althans, dat zou hij moeten zijn, want er is een schreeuwend tekort.

Peter Berkhout filiaalhouder van gameshop Next-Gen bijvoorbeeld moest in de eerste week na de release meer dan tweehonderd klanten teleurstellen omdat hij geen consoles geleverd kreeg van de importeur.
Sega neemt de Benelux kennelijk beduidend minder serieus dan landen als Engeland, Frankrijk en Duitsland, wat tot gevolg heeft dat de levering maar mondjesmaat op gang komt.
In januari zouden de voorraadproblemen opgelost moeten zijn volgens Atoll Soft, het bedrijf dat de distributie in de Benelux verzorgt. Atoll hoopt er uiteindelijk 75.000 exemplaren weggezet te hebben aan het einde van het jaar 2000. Als dat lukt, is er in ieder geval geen twijfel meer mogelijk dat de Dreamcast een blijvertje is.

INTERNET

Over de Internet-aansluiting is niet veel nieuws te vertellen, behalve dan dat het zeker tot maart 2000 zal duren voor je in de Benelux online kunt met je Dreamcast. Het lijkt er sterk op dat je uitsluitend bij de provider terecht kunt waar Sega een deal mee sluit en alles lijkt erop dat dat World Online zal worden.
Check de volgende PU's voor meer details.



MUSIC 2000

De opvolger van Music heet Music 2000 en zal binnenkort verschijnen. En omdat Music 2000 eigenlijk geen spel is, vind je de mening van Ruben over deze titel hier in het nieuws terug.



"Laat Ruben hier maar naar kijken, die doet iets met muziek".
Zoiets moet Ed ongetwijfeld gedacht hebben toen hij het Music-schijfje aan mij overhandigde voor een nieuwsstukje.
Dat ik hier echt blij mee was, kan ik niet zeggen, aangezien ik de voorloper van Music 2000, Music, niet echt geweldig vond, en dan druk ik me nog voorzichtig uit.
Destijds ging het om een met veel 'poeha' gelanceerde titel met een dikke persmap er bij en veelbelovende commentaren, van de fabrikant zelf wel te verstaan. Het ging om een zeer simpel sequence programmaatje waar je voorgeprogrammeerde beelden en geluiden kon plaatsen in de door jou gewenste volgorde. Van deze 'winning-formula' zijn de meesters van Codemasters niet afgestapt. Alles is nog zoals het was, maar dan even beter. Meer en betere geluiden en het beeldmateriaal en ook de layout is iets mooier geworden. Ook zitten er een paar nieuwe funktie bij.
Ik ben dan ook wat beter te spreken over dit maffe fenomeen op de PSX. Deze Music-programma's kunnen met name voor de iets jongeren onder ons een leuke introduktie zijn in het zelf creëeren van dance muziek; maar daar is alles wel mee gezegd.

RUBEN

Volgend nummer

Jawel, na twee maanden van onverklaarbare afwezigheid is de onvolprezen rubriek Volgend Nummer weer terug. De volgende PU (nummer 1 2000) is een nummer dat om diverse redenen uniek te noemen is. Natuurlijk is het Power Unlimited, dus vandaar uniek, maar daarnaast is er op een aantal punten het nodige veranderd. Ach, kijk volgende maand zelf maar.

Op het moment dat we dit schrijven weten we al dat jullie de volgende titels mogen verwachten: Armored Fist 3 (PC), Rat Attack (PSX), The Sims (PC), Mario Golf (GBC), Creatures 3 (PC), Rally Championschip 2000 (PC), Flanker 2.0 (PC), Close Combat IV (PC), Ronaldo Football (GBC), Magical Tetris Challenge (PSX), Le Mans 24 hours (PC), Warhammer 40.000 (PC), Destrega (PSX), Saga Frontier 2 (PSX), Ehrgeiz (PSX), Incoming (DC).
Daarnaast hopen we eindelijk Soul Calibur en House of the Dead 2 voor de Dreamcast uitgebreid aan de tand te kunnen voelen.

De volgende Power Unlimited ligt vanaf 20 december op jullie te wachten in de winkel.

SWAT3

Close Quarters Battle

Wat is er leuker dan samen met een groepje tot op de tanden bewapende vrienden een huis te bestormen en daar op taktische wijze een eind te maken aan een gijzelingetje terwijl een stel terroristen probeert een welgemikt schot door je harses te jagen? Met de nieuwe titel van Sierra kan je in de tactical boots van een teamleider stappen en aan den lijve ondervinden hoe het is om lid te zijn van LA's finest.

OUDE BEKENDE

Wie kent Sierra niet? Deze spelletjesproducent is al bezig sinds dag 1 en onder meer verantwoordelijk voor een aantal onvergetelijke games zoals de King's Quest-serie, de goeie ouwe Leisure Suit Larry en natuurlijk de Police Quest-cyclus, waar SWAT3:CQB het laatste deel van is. Naar overeenkomsten met de eerste games kan je beter niet zoeken, want Sierra is voor de zoveelste keer terug de ontwerpkamer in gegaan om weer met een heel nieuw en spectaculair concept op de proppen te komen. En waar SWAT2 gewoon een aardige game was, is dit derde deel echt een schok. De fonkelnieuwe engine die Sierra heeft gebouwd levert niet alleen de meest geile graphics op, ook de gameplay is heerlijk.

MET TAKT

Volgens het brein achter SWAT3, Rod Fung, die al meer dan tien jaar bij Sierra zit, is de game een 'Realistic Tactical Simulation'. En zodra je SWAT3 gaat spelen begrijp je wat dat inhoudt. Het gaat er bij deze titel niet om een gebouw binnen te stormen en koelbloedig elke levende ziel die je pad kruist naar de verdoemenis te helpen. Je moet hier taktisch te werk gaan en wel real time. Vooraf plannen, zoals je dat bijvoorbeeld in Rogue Spear doet, kennen de heren van de SWAT niet. Een situatie kan van moment tot moment veranderen en daar moet je direkt een passend antwoord op vinden. Bij de manoeuvres van een SWAT-unit van de LAPD gaat het er trouwens om zo min mogelijk bloed te vergieten, vooral als het om bloed gaat dat door de aderen van een onschuldig gekidnapt kleutertje stroomt. Maar in principe is het ook niet de bedoeling dat je de aanwezige bad guys vol pompt met lood. Tuurlijk sneuvelt er links en rechts weleens een vijand die niet snel genoeg zijn weapon dropte, terwijl we dat toch echt hard genoeg in zijn smoel brulden. En waar woorden tekort schieten, kunnen kogels soms wonderen verrichten.





REAL COPS

SWAT3:CQB speelt zich af in het Los Angeles van 2005, waar de misdaad onaanvaardbare hoogten heeft bereikt. Jouw taak is om een vijfkoppige SWAT-unit te leiden tijdens een aantal 'schoonmaakakties' op verschillende lokaties her en der in de City of Angels. Om te zorgen voor een zo realistisch mogelijke feel, hebben de ontwerpers van de game nauw samengewerkt met de echte SWAT-ters van de LAPD. Ze zijn meegegaan op training en hebben braaf achterin de klasjes gezeten, terwijl de officers 'Special Weapons And Tactics'-les kregen. Daarnaast hebben er echte agenten model gestaan tijdens de motion capture sessies en hebben duizenden foto's van echte lokaties bijgedragen aan de prachtige scènes en omgevingen.





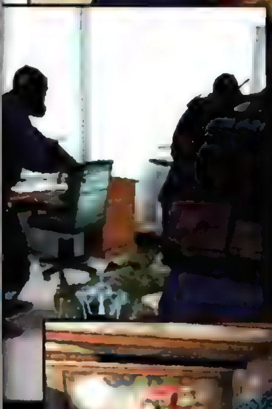
MOOI!

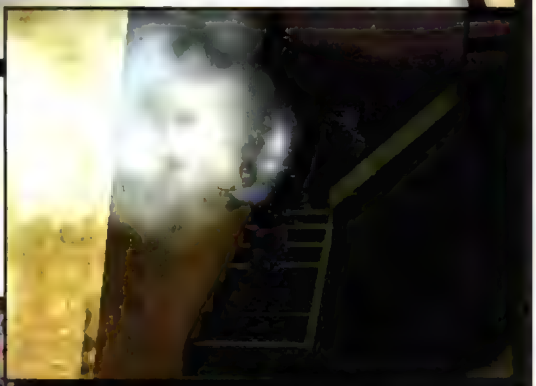
Grafisch gezien vind ik SWAT3 dan ook heel erg vet. De ruimtes waar je mannetjes doorheen sneaken zijn vrij simpel, maar ongelofelijk mooi. Als je met je hoofd draait, draait zelfs op een niet al te vette PC de prachtige 3D wereld, die vroeger frame voor frame gerenderd moest worden, in realtime mee. Hoe ze 't voor elkaar hebben gekregen is me een raadsel, maar het resultaat is verbluffend. Trouwens de characters zien er zelf ook erg strak uit. De lichamen zijn uit zoveel polygonen aan elkaar gemoddeld, dat ze er heel erg levensecht uitzien. De gemotioncapturede bewegingen van boven- en onderlichaam vinden onafhankelijk van elkaar plaats en het stoere gezicht dat achter de helm schuilgaat, draait en knippert met zijn ogen alsof het de normaalste zaak van de wereld is.

WAAR ZIJN DE WAPENS?

De keuze die je hebt kwa wapenarsenaal is vrij beperkt, SWAT3 is immers een taktisch spel en draait in principe niet om firepower. Je kan kiezen uit een Heckler and Koch MP5, een leuke Benell M1 Super 9u Entry Shotgun of een M4A1. Stuk voor stuk leuke wapens, waar je probleemloos een groepje vervelende bad guys mee afknalt. Naast je main weapon heb je ook nog een 1911A1 Government Issue pistool aan je zijde en ben je verder nog uitgerust met flashbangs, CS-gas, glowsticks, handboeien en een Opti-Wand, een hele handige tool die het mogelijk maakt de hoek om te kijken zonder aan flarden geschoten te worden!









Wat zich daar afspeelt, zie je in een klein schermpje rechtsboven in je beeld. Geen overbodige luxe aangezien het gevaar schuilt in de kleinste hoekjes.

SLIMME KOGELS

Een ander element dat SWAT3 zeer realistisch maakt, zijn de kogels. In de meeste games ontwijk je een kogel door je ergens achter te verschuilen, maakt eigenlijk niet uit wat, vaak ben je al veilig achter een gordijntje of een bankstel. Heb je je in SWAT3 taktisch verscholen achter de chesterfield dan knalt je vijand er gewoon ijskoud een salvo mitrailleurvuur doorheen. Zelfs achter dunne muurtjes ben je niet veilig, zodat je zomaar neergeschoten kan worden door iemand die in de aangrenzende ruimte staat te gunnen. Maar je kan hier natuurlijk ook zelf gebruik van maken, door een stel gijzelnemers aan gort te schieten die je met je Opti-Wand hebt ontdekt in de kamer naast je. Wel oppassen dat er geen onschuldige omstanders geraakt worden door afketsende kogels, die zomaar buckwild rondvliegen op zoek naar een lekker stuk loslopend vlees.

SLIMME AI

Naast de prachtige graphics heeft Sierra zichzelf ook overtroffen wat gameplay betreft. De A.I. van zowel teammates als tegenstanders is erg geavanceerd. Je mannen (ik vond geen vrouwelijke SWAT member in het keuzemenu!) volgen je bevelen haarfijn op, terwijl je tegenstanders soms de meest slimme truuks uithalen om je te outsmarten. Je stuurt je team door ze mondelinge bevelen toe te brullen in de trend van: 'Break and clear!, Cover me!, Stack!, Restrain suspect!' Die bevelen zijn handig ondergebracht in een menuutje dat zich verschuilt onder je nummertoetsen.

NOG GEEN MULTI-PLAYER?

In de bèta-versie die ik mocht testen waren slechts enkele losse missies speelbaar, maar in de uiteindelijke game kent de Single Player mode twee speelopties: de Mission mode en de Career mode. In de eerste is elke missie afzonderlijk speelbaar en volledig stand-alone. Speel je de Career mode dan sluit elke nieuwe missie naadloos aan bij de vorige. In de briefings wordt het hele verhaal aan elkaar gebreid en het hele avontuur eindigt in een spectaculaire cut scene met een glorieuze overwinning of, met wat minder geluk, in één grote hoop ellende. Volgens het laatste nieuws zou SWAT3 aanvankelijk gereleased worden zonder multiplay-opties en moeten we onze versies later updaten met een downloadbare patch. Te verwachten is een teamplay, waarin je zij aan zij strijdt tegen het kwaad, maar ook een de-goeien-tegen-de-slechteriken mode is in de maak. We zullen het snel weten!

ANDREAS

de redaktie

Met ingang van het volgende nummer gaan er een paar dingen veranderen in Power Unlimited. Maar voordat er echt knopen doorgehakt worden, vroegen we de redaktieleden eerst wat zij zouden willen veranderen.



RUBEN
Tijd voor eens iets anders, dat gezeik over die spelletjes altijd. Power Unlimited wordt het beste blad dat de Nederlandse muziekscene ooit gekend heeft.



SARA
Het popcorn-gehalte in de PU moet omhoog, en flink! Films, films, films dus, en als er toevallig een keer van een film ook een gamepje gemaakt wordt, schrijven we hier ook wel iets over.



SKATE
Iedereen weet dat games bij mij op de tweede plaats komen. Music rulez! Ik sluit me aan bij Ruben en ga voor een frisse wind in de hiphop-cultuur zorgen.



KEES
Al jaren vecht ik tegen VNU, de machtige uitgeefgigant, om Samurai Magazine te kunnen maken en dit wordt mijn kans. Tekken 7, Mortal Kombat 19 en Soul Calibur 3 komen nog wel aan bod, maar verder is het echte leven ook geen spelletje.



BJØRN
De laatste tijd ben ik helemaal weg van Rob de Tuinman. 'Power Tuinlimited' gaat het blad dan ook heten. Binnenkort vertel ik je precies hoe je groente in je eigen tuin moet Quaken.



JAN
De laatste tijd reis ik zoveel dat ik me hier meer op wil gaan storten. Ik twijfel alleen nog of het nou Jan in Japan of Jan Meyroos op z'n Tokyoos moet gaan heten.



ANDREAS
Yo, PU is cool, PU is lau, PU veranderen? Maak het nou! PU zal geen facelift ondergaan, voordat ik er zelf een ondergaan heb. Dre zegt nee!



J.J.
Vorige week heb ik een Game Boy Color gekocht. Als nu ook nog Flight Unlimited III en Microsoft Flight Simulator 2000 voor dit apparaatje verschijnen, ben ik helemaal verkocht. Laten we de PSX, N64, PC en Dreamcast maar gewoon vergeten.



BORIS
Ach, dat papier interesseert me eigenlijk allemaal niet zo. Het wordt toch allemaal Internet wat de klok slaat. In december geef ik Powerweb een flinke boost, en wat er met de PU gebeurt, zie ik wel.



THOMAS
Big Brother is dé shit en heeft de toekomst. Je kunt dan ook webcams verwachten die in het paginacijfer onderaan elke bladzijde verstopt zijn, zodat we de lezer continu in de gaten kunnen houden. Maar ik moet nu stoppen, ik geloof dat ik afgeluisterd word.



ED
Yo! Post wordt strakker, Eeuwig Leven cooler, het nieuws hotter en Power Retro het geheime wapen. Voor de rest blijft PU gewoon PU, dus gewoon de grootste en beste. Check het volgende nummer maar.

power unlimited's POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)

Game	Cijfer
Mission: Impossible (november)	8,4
Worms: Armageddon (november)	8,2
F1 World Grand Prix (oktober)	8,2

NINTENDO 64

Game	Cijfer
Mario Golf (oktober)	8,8
Re-Volt (oktober)	8,4
Rayman 2 (november)	8,3

DREAMCAST

Game	Cijfer
UEFA Striker (oktober)	8,0

PLAYSTATION

Game	Cijfer
Final Fantasy VIII (november)	9,5
Quake 2 (november)	9,3
Formula One 99 (november)	9,3
Metal Gear Solid, Special Missions (oktober)	9,0
UEFA Manager (november)	8,9
WipeOut 3 (oktober)	8,9
Mission: Impossible (november)	8,6
RC Stuntcopter (oktober)	8,5
Shadowman (november)	8,4
UEFA Striker (november)	8,4
Bloody Roar (september)	8,3
Demolition Racer (november)	8,0
Ronin Blade (november)	8,0
G-Police - Weapons of Justice (september)	8,0

PC CD-ROM

Game	Cijfer
Prince Of Persia 3D (oktober)	9,4
Mechwarrior 3 (september)	9,3
System Shock 2 (oktober)	9,1
Age Of Empires 2	9,1
Tiberian Sun (september)	9,1
Star Trek - Birth of the Federation (september)	9,0
Descent 3 (september)	8,9
Driver (november)	8,8
Homeworld (november)	8,8
Supreme Snowboarding (november)	8,8
Grand Theft Auto 2 (november)	8,8
Fly (september)	8,8
NBA Inside Drive 2000 (november)	8,7
Revenant (november)	8,6
Re-Volt (oktober)	8,6
Expandable (september)	8,6
Dungeon Keeper 2 (september)	8,6
Seven Kingdoms II (september)	8,6
Mig Alley (september)	8,6
Freespace 2 (oktober)	8,5
Castrol Honda Superbike 2000 (oktober)	8,5
Fleet Command (september)	8,5
Extreme Biker (november)	8,4
Slave Zero (november)	8,4
Rainbow Six, Rogue Spear (oktober)	8,4
Redguard (september)	8,4
Faust (november)	8,3
Amerzone (september)	8,3
X-Beyond The Frontier (november)	8,2
Force 21 (oktober)	8,2
Grand Prix 500 (november)	8,0
Settlers 3, Quest Of The Amazones (oktober)	8,0
Traitors Gate (oktober)	8,0

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/ DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook andere bugdet-titels tegenkomen.
Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10



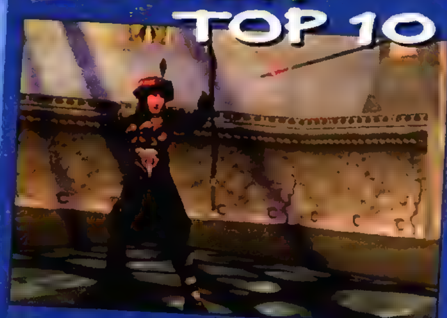
1. (1) Shadowman (N64)
2. (3) Command & Conquer (N64)
3. (2) GoldenEye (N64)
4. (4) Mario Kart 64 (N64)
5. (5) South Park (N64)
6. (9) Quake 2 (N64)
7. (8) Re-Volt (N64)
8. (-) Mario Golf (N64)
9. (-) Fifa 99 (N64)
10. (-) Body Harvest (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10



1. (1) Driver
2. (4) Tekken 3 (Platinum)
3. (-) South Park
4. (-) X-Files
5. (-) Fifa 99 (Platinum)
6. (-) Star Wars, The Phantom Menace
7. (-) Resident Evil 2 (Platinum)
8. (9) Duke Nukem, Time To Kill
9. (7) Colin McCrae Rally (plantina)
10. (8) Re-Volt

PC POWER TOP 10



1. (-) Prince Of Persia 3D
2. (3) Competitie Manager 2000
3. (1) C&C Tiberian Sun
4. (2) RollerCoaster Tycoon
5. (-) Driver
6. (4) Midtown Madness
7. (-) Fifa 99
8. (7) Colin McCrae Rally
9. (8) Championship Manager 3
10. (-) Star Wars, The Phantom Menace

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate


Dr. Neo Cortex
Mijn aartsvijand, gewoon een kistje TNT in z'n nek en ... boem, weg Cortex.
Crash Cove
Een beetje Turbo op tijd en stond kan ook geen kwaad.
Dragon Mines
Wees gul met Green Poison, dan word je wel eerste !
Coco Bandicoot
M'n lieve kleine zusje. Een Bowling Bom in de Mystery Caves.
Polar
Rotbeertje met z'n speedy karretje, lang leve Nitroglycerine !
Pura
Het was fijn in Dingo Canyon. Toegegeven, meer voor mij dan voor hem.
Dingodile
Blizzard Bluff, laatste ronde, een Tracking Missile up his ...
Crash
That's me. Bewonder die elegantie, die uitstraling !
Alleen met vuil spel kan je winnen.
Dit is het lijstje van Crash Bandicoots wedstrijden in Crash Team Racing. Maar jij kunt natuurlijk kiezen in wiens huid je kruipt om in de Adventure Mode door één van de 18 fantastische tracks te scheuren. En in de Versus Mode of Battle Mode kun je het ook met z'n vieren tegen elkaar opnemen. Maar waar je ook racet, wie je ook bent, één gouden tip : vergeet nooit het spelletje vuil te spelen, anders haal je het niet.
NAUGHTY DOG
CTR
PlayStation
DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

boekensteun

ONDER REDACTIE VAN J.J.

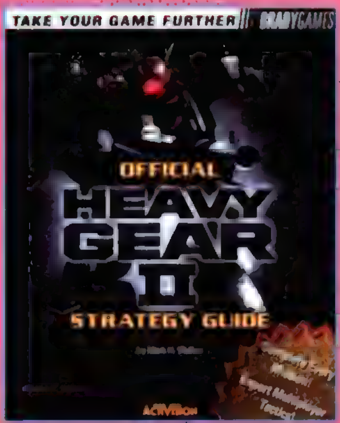
Deze keer in de Boekensteun de strategiegids Heavy Gear II van Brady Games en de Gamewizards voor Baldur's Gate en Settlers III van Sybex. Niet de meeste flitsende stuff verkrijgbaar op deze aardkloot, maar wel nuttig en goed geschreven.

Titel:	Game Wizard Baldur's Gate	
Taal:	Nederlands	
Auteur:	-	
Uitgever:	Sybex	WAARDERING:
ISBN:	90-4100-572-3	
Prijs:	f 14,95	***

Ik weet nooit zo goed wat ik van de Game Wizard serie van Sybex moet vinden. De boeken worden wel goed geschreven, laat daar geen twijfel over bestaan, ze zijn echter ook zo droog en saai als het maar kan. Je leest het absoluut niet voor je plezier, maar misschien is dat ook wel helemaal niet de bedoeling van strategiegidsen.
De Game Wizard van Baldur's Gate gaat dieper in op het spel...Baldur's Gate. Nadat in hoofdstuk 1 een uitleg wordt gegeven over de spelregels van AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) volgen in de volgende zes hoofdstukken achtereenvolgens beschrijvingen van de personages, de AI, de save-optie, het importeren en exporteren, de strategieën en tips en de geheimen en raadsels van de lokaties.
Game Wizard van Baldur's Gate is een strategiegids in optima forma. Zelfs in de walkthrough wordt niet meer dan de strategie verklapt om het level door te komen. Je zult dus zelf nog een hoop moeten doen. En dat houdt het gamen eigenlijk wel zo leuk.



Ik heb heel lang getwijfeld of ik deze strategiegids wel moest bespreken. Niet omdat ik Heavy Gear II een slecht spel vond, integendeel zelfs, als Jan het een 8,4 geeft dan zit dat wel snor.

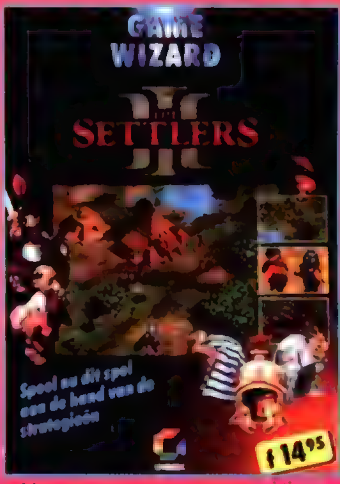


Nee, het was de mega-bug die mij ernstige hoofdbrekens bezorgde want Heavy Gear II draait namelijk niet op de Nederlandse versie van Windows 98. Hoe ze dat voor elkaar hebben gekregen, moet je niet aan mij vragen maar ze sloten hiermee in Nederland wel in één klap een hoop gamers buiten. En moet ik over iets schrijven wat lang niet iedereen kan spelen?
Toch heb ik besloten het boek een kans te geven. Want het spel verkocht hier ondanks deze blunder nog best redelijk.
De informatie over de strijd tussen de Gear Pilots op Terra Nova is in Official Heavy Gear II Strategy Guide goed opgebouwd. Eerst worden de ingewikkelde gamecontrols uitgelegd, vervolgens de wapens, de verschillende Gears (en dat zijn er dus echt veel) en de taktieken van de verschillende Gears. Verder bevat de gids natuurlijk ook een walkthrough van de missies en veel tips over de multiplayer levels.
Official Heavy Gear II Strategy Guide is een duidelijk geschreven boek zonder al te veel opsmuk. Alleen de voorkant is full-color. Gelukkig zijn de zwart-witte screenshots dit keer wel duidelijk, want dat heb ik wel eens anders meegemaakt bij dit soort gidsen van Brady Games.

Titel:	Official Heavy Gear II Strategy Guide	
Taal:	Engels	
Auteur:	Mark H. Walker	
Uitgever(s):	Brady Games	WAARDERING:
ISBN:	1-56686-834-3	
Prijs:	$19,99	***

De Game Wizard van Settlers III is in tegenstelling tot het spel, allesbehalve cute. In zeer droge bewoordingen wordt uitgelegd hoe je een stad en een economie opbouwt en hoe je het beste je steden verdedigt en de vijanden verslaat. That's it.
Een gedeelte met een oplossing voor de campagnes bevat het boek niet. Volgens de onbekende auteur is dat door de A.I. van de personages in het spel onmogelijk. Daar heeft hij natuurlijk gelijk in, maar een aantal handige strategieën was wel zo aardig geweest. Je zult het nu met een paar kaarten moeten doen die aangeven waar de vijand en de grondstoffen zich bevinden.

Titel:	Game Wizard Settlers III	
Taal:	Nederlands	
Auteur:	-	
Uitgever:	Sybex	WAARDERING:
ISBN:	90-4100-681-9	
Prijs:	f 14,95	**

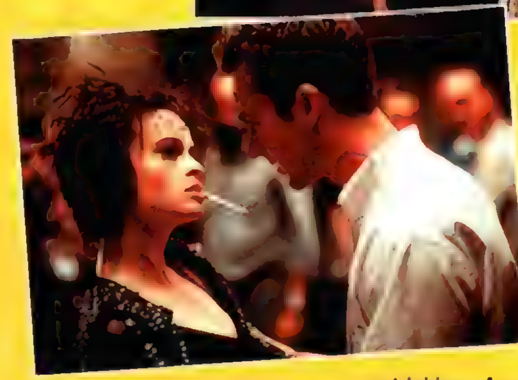


**** : Topper *** : Oké ** : Twijfelgeval * : Papierverspilling

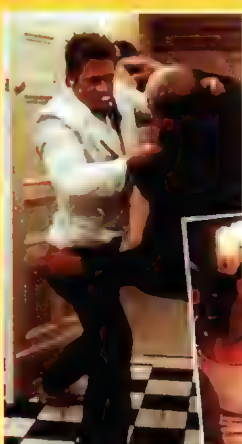
Fight Club



Fight Club is de nieuwste film van regisseur David Fincher, bekend van Seven en The Game. Fincher daalt met Fight Club nog een stapje verder af in de sinistere, duistere wereld van geweld en paranoia.



Edward Norton (American History X) is Jack, een kantoorklerk met last van slapeloosheid.



Hij is verslaafd aan het aflopen van zelfhulpgroepen. Jack doet alsof en huilt mee met iedereen die een zielig verhaal heeft, van kankerpatiënt tot alcoholverslaafde.
Op een van de bijeenkomsten ontmoet hij Marla, net als hij een fake. Marla ontmaskert Jack, waarna hij geen doel meer in zijn leven heeft.



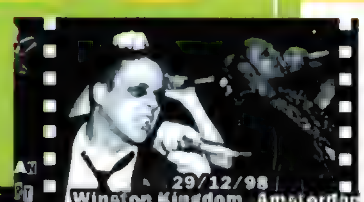
AGRESSIETHERAPIE

Niet lang daarna ontmoet hij Tyler Durden (Brad Pitt), een goeroe van het nihilisme, een anarchist in een pooierpak. Tyler verkondigt dat je pas gelukkig kunt zijn als je alle bezit loslaat. Dat komt goed uit want Jack's huis is net, door een ongeluk, ontploft. Hij trekt in bij Tyler en samen richten ze de geheimzinnige Fight Club op.
Regel één van deze club is dat er nooit over gesproken wordt. Bij de Fight Club gaat het erom dat mannen elkaar mogen mishandelen om zo zichzelf te ontdekken. Agressie als therapie.
In de kritieken wordt de film omschreven als een jaren negentig versie van Clockwork Orange. Er gaan verhalen van bioscooppubliek dat de gewelddadige scènes niet aan kon zien en de bioscoop uitliep. Dus kids, gaat dat zien maar do not try this at home!

Nu in de bioscoop

SOUNDS

Een van de allerleukste punkbands van het westelijk halfrond is Human Alert. Deze "salonpunx" rocken nu al weer bijna tien jaar voort.
Onlangs brachten ze de singlebox Too Much Punk Will Kill You uit met daarop 33 nummers, oud en nieuw, live en studio-opnames. Met daarop klassiekers als I Hate People en nieuwe nummers als Domme Kracht en Ignorance. Humor èn serieuze teksten; het is een niet veel voorkomende combinatie maar Human Alert heeft beide. Een live optreden van de Human Alertjes is altijd een groot feest met twee, soms drie, verklede zangers en meezingende fans.
Drummer Chrisis is tevens webmeester van de Human Alert homepage. Een site de band waardig, met schattige kiddie pictures van de bandleden inclusief het Human Alert vriendenboekje (waaruit we leren dat Chrisis' favoriete eten Snickers is en Thomas Olivier gek is op Renault 4-tjes). Verder foto's van concerten, achtergrond info, nieuws aangekondigd door Meneer de Uil, Human Alert goodies, fijn artwork van zanger Roeltje, beeld met keuze uit meerdere opnames van concerten, downloadable geluid en tourdata.
Http://www.xs4all.nl/~human/







Wie dacht dat George Lucas al die achterlijke Star Wars namen uit zijn duim heeft gezogen heeft het mis! Er bestaat een formule voor het maken van namen als Obi Wan Kenobi en Jar Jar Binks. Ook jij kunt er achter komen wat jouw Star Wars naam is. "Stech Hepoi" is de ontdekker van de geheimzinnige formule. Hij roept iedereen op zijn Star Wars naam te mailen aan een aantal goede vrienden. Die moeten op hun beurt weer hun Star Wars naam naar jou terugsturen èn een aantal van hun beste vrienden mailen. Ingewikkeld? Helemaal niet, check dit:
Stap 1: Neem de eerste twee letters van je achternaam en plak daaraan de eerste twee letters van je voornaam. Dit is je Star Wars-voornaam.
Stap 2: Voor je Star Wars-achternaam heb je de eerste twee letters van je moeders achternaam en de eerste drie letters van je geboorteplaats nodig. Ziehier je eigen Star Wars-naam!

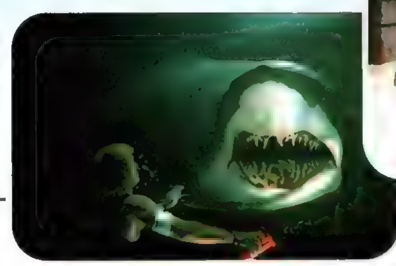


DEEP BLUE SEA

Wat doet een haai wanneer hij door menselijk ingrijpen tot een zeer intelligent wezen is geëvolueerd? Hij neemt wraak en roeit diezelfde mens uit!







Van Renny Harling, maker van Die Harder en Cliffhanger, komt het haaien-spektakel Deep Blue Sea.
Een groep onderzoekers bevindt zich in het drijvende laboratorium Aquatica. De ijskoude dokter Susan McAlester is daar bezig met een medisch hoogstandje; ze gebruikt het DNA van haaien om de ziekte Alzheimer te kunnen genezen. De dokter heeft er daarbij voor gezorgd dat de haaien zich tijdens haar onderzoekjes tot steeds intelligentere wezens hebben ontwikkeld.
Op een stormachtige nacht pikken de haaien het niet meer dat ze gebruikt worden door de mens en slaan terug! McAlester en haar crew moeten het ontgelden.



BELACHELIJK WORDT GOED

Deep Blue Sea is in veel opzichten een belachelijke film maar het belachelijke is zo aangedikt dat het vanzelf een goede film wordt. Typisch een geval van een goede slechte film dus.
De boodschap is dat de mens moet betalen voor het spelen voor God maar waar het vooral om draait is de aktie, de speciale effekten en de humor. En op die punten is Deep Blue Sea meer dan geslaagd.
De haaien zijn spectaculair en zien er, door verbeterde technieken, realistischer uit dan in Jaws. Geniaal is de scène waarin Samual Jackson aangevallen wordt door een killer shark net als hij op het punt staat een hele vervelende, typisch Amerikaanse toespraak te houden, over moed, eer en liefde voor het vaderland. Gelukkig wordt ook de rest van de crew niet gespaard, bijna de gehele cast moet er gedurende het tijdsbestek van anderhalf uur aan geloven. Als warme broodjes gaan ze voor de haaien! Overleefde de dokter het nog in de testversie die in Amerika vertoond werd, ze wekte blijkbaar zo weinig sympathie bij het publiek, dat ook zij er uiteindelijk aan moet geloven.

LL. COOL. J.

De held van de film is zonder enige twijfel de uit de Bijbel citerende alcoholistische kok, gespeeld door LL.Cool. J. Wanneer zijn papegaai wordt opgepeuzeld slaat LL woedend terug met de woorden: "You ate my bird!" Hoewel hij in het begin nog een enigszins dubieuze rol heeft als het typische Amerikaanse voorbeeld van de sukkelige neger, transformeert zijn karakter al snel naar een koele, slimme en geestige aktieheld. LL. kicks ass! Bereid je voor op een amusante rit in een achtbaan vol schrikeffekten, adrenaline en meligheid. Deep Blue Sea is dé ultieme film voor een (ont)spannend avondje in de bios.

Nu in de bioscoop



SHORTS



De nieuwste James Bond is vanaf 2 december te zien in de bioscoop. De PU-redaktie moet net als de rest van de wereld gewoon een kaartje kopen om de film te gaan zien. We kunnen er dus weinig meer over vertellen behalve: dat dit James Bond nummer 19 is, de titel van de film **The World Is Not Enough** is, de babes Elektra King en Dr. Christmas Jones heten (gespeeld door Sophie Marceau en Denise Richards), John Cleese de rol van R heeft, Moneypenny wordt gespeeld door de dame met een toepasselijke achternaam: Samantha Bond, Doctor Warmflash en Davidov tot het vijandige kamp behoren en dat Bond´s opponent sluw is als een vos en daarom waarschijnlijk Renard heet (een rol van Robert Carlyle). De titelsong komt dit keer van de Engelse band Garbage.






driving heaven is coming soon.



TOMB RAIDER VERSUS INDIANA JONES

TITANENSTRIJD

Zoals de kop boven dit artikel al doet vermoeden is het tijd voor een titanenstrijd. Want naast Prince of Persia is, zeker op het gebied van sfeer en settings, Indiana Jones dé grote inspiratiebron voor Tomb Raider geweest. En nu schittert Indiana Jones zelf in een 3D action adventure game. Hoog tijd om beide games eens kritisch onder de loep te nemen.



Lara Langkous als zestienjarige.



Alleen te zien in het trainingslevel.

VOORGEVEL

Het begint zo langzamerhand een vaste gewoonte te worden dat ieder jaar zo rond Sinterklaas/ Kerst een nieuwe Tomb Raider op de planken staat en ook nu is Miss Croft er weer helemaal klaar voor.
Echter deel vier, de Laatste Onthulling, moet de laatste game in de serie worden en daarom gaat Core terug naar het begin. De Laatste Onthulling is namelijk een pre-quel en hierin zien we Lara Croft terug op jongere leeftijd, dus nog voor Tomb Raider I.
Heel geinig daarbij is dat Lara in het trainingslevel te zien is als zestienjarig meisje compleet met paardestaartjes dus voordat ze, net als Britney Spears, 'spontaan' een grotere voorgevel kreeg. In datzelfde level ontmoeten we ook Professor Werner Von Croy, een bekend archeoloog en mentor van de jonge Lara. Aan deze gast heeft Lara dus haar archeologische interesse en kennis te danken. Als het eigenlijke spel begint, is het echter weer de 'gewone', zei het wat jeugdigere, Lara die je speelt.
Deze game speelt zich helemaal af in en rondom Egypte. Dat betekent dus Egyptische dorpen, uitgestrekte woestijnen, zanderige tombes en piramides. Wat dat betreft een flinke breuk met het 'reis rond wereld'-principe dat nu juist de vorige delen zo leuk maakte.
Deze keer dus geen keur aan landen, culturen, folklore en verschillende mythen en sagen, maar alles in de stijl van de film The Mummy.

SFEER

De Egyptische sfeer is prachtig vormgegeven; enorme, uitgebreide en vol met valstrikken zittende piramides, met hiërogliefen bezaaide tombes en zo'n beetje alles op het gebied van bijgeloof, mythen en demonen is uit de kast getrokken.
De tegenstanders komen weer in alle soorten en maten. Er zijn schietgrage nomaden, een soort geheimzinnige guardians, skeletten, standbeelden die tot leven komen en nog veel meer baddies.
Grafisch heeft Core echt haar best gedaan. De texturen zijn flink aangepakt en de licht- en rookeffekten mogen er zijn. Ook ziet onze Lara er een stuk pittiger uit; haar koppie is echt een tikkeltje anders en ze heeft een ietsje meer bitchy uitstraling. En daar houden we wel van, toch?
Het verschil tussen PC en PSX was grafisch altijd al duidelijk, maar nu is dat verschil nog groter geworden. De PSX engine was aan zijn grenzen en bij de PC hebben die rakkers van

De babe met de ballen is terug en deze keer voor het laatst, want na deze pre-quel sluit Core Design het 'Tomb Raider action-adventure' boek. Zeggen ze... Ik moet het nog zien.





TOMB RA

DE LAATSTE ON

Core er toch weer wat uitgetrokken. Desondanks is de Tomb Raider engine nu wel echt achterhaald want de levels blijven een hoekig karakter houden. Ook had ik graag wat meer open levels gezien.
Leuk voor de afwisseling zijn de levels waarin Lara met voertuigen gaat spelen, zoals bijvoorbeeld het rondrijden in een oude motor met zijspan.

SNIPER

Natuurlijk heeft Lara alle moves. Ze kan nu echt overal opklauteren, slingeren touwklimmen et cetera. Ook extra gadgets zoals een verrekijker, laserlicht en weer een geile reeks bekende en nieuwe wapens maken de gameplay vertrouwd en tegelijk toch een beetje nieuw.
Echt nieuw is de sniper mode, waarmee je de game zeg maar in first-person kunt zien. Ik hoor je denken 'Lara ook al aan de sniper?'. Toch is dit heel handig en in sommige gevallen zelfs noodzakelijk! Skeletten kun je namelijk niet gewoon killen. Je moet ze in een afgrond schieten want anders blijven ze uit de dood herrijzen.
Een andere mogelijkheid van de Sniper mode is dat je hierin op verschillende delen van zo'n skelet kan richten, en als je zijn schedel eraf knalt, legt hij eindelijk het loodje.
De Sniper mode is ook handig om panelen om te zetten en buttons in te drukken die je niet klimmend kunt bereiken. Pak je cross-bow, ga naar Sniper mode en knal op het paneel of de knop. Handy.

NIEUW?

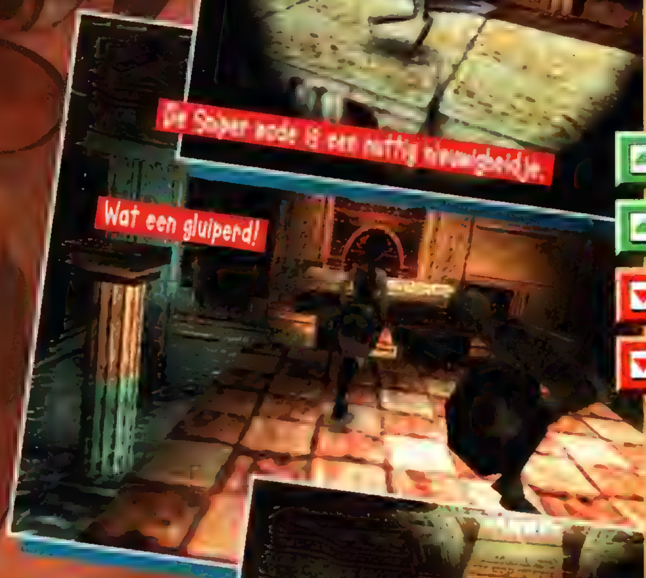
Genoeg nieuwe gameplay dus, maar niet nieuw genoeg want na een paar uur kan ik me ook voorstellen dat je het wel een beetje gehad hebt met de kleuren bruin, geel en beige. Dat zie je dus het hele spel door want zand ligt natuurlijk overal en na een tijdje beginnen de hiërogliefen en bakstenen aardig op elkaar te lijken.
Ook spelen de meeste levels toch binnenin tombes en is het weer gangetje in, gangetje uit. De levels zijn wat korter en lopen vloeiend in elkaar over en ook de tussenfilmpjes zorgen voor een gedegen opbouw en een spannend verhaal.
Deze preview versie zag er dus opvallend goed uit, maar het nieuwtje van Tomb Raider is er nu wel af. Het is absoluut een goed spel, maar echt helemaal door het lint gaan van deze game kan ik niet meer. Het wordt toch tijd voor wat anders, Lara!


Weer eens wat anders dan TL-buizen.


Lara is er weer!


Ik heb je in de spotlights makker.


De Sniper mode is een nuttig nieuwigheidje.


Wat een gluiperd!



RAPPORT

graphics	8^8
geluid	8^4
originaliteit	7^5
speelbaarheid	8^8

- Engine loopt op zijn laatste poten
- Het nieuwtje is er nu wel af...

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Core Design/ Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8^4

POWER TIP

IDER IV
THULLING



LARA VS INDY

TITANENSTRIJD



Indy lijkt niet door te hebben dat ie onder schot wordt genomen door een stel Russen.



Zo staat Indy er wel vaker bij als ie 't effe niet snapt.



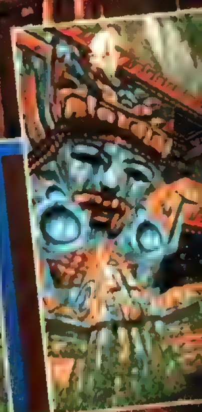
Er zit toch wel ABS op dit karretje?



Klimmen voor je leven Indy!



Dat wordt bungee jumpen zonder elastiek.

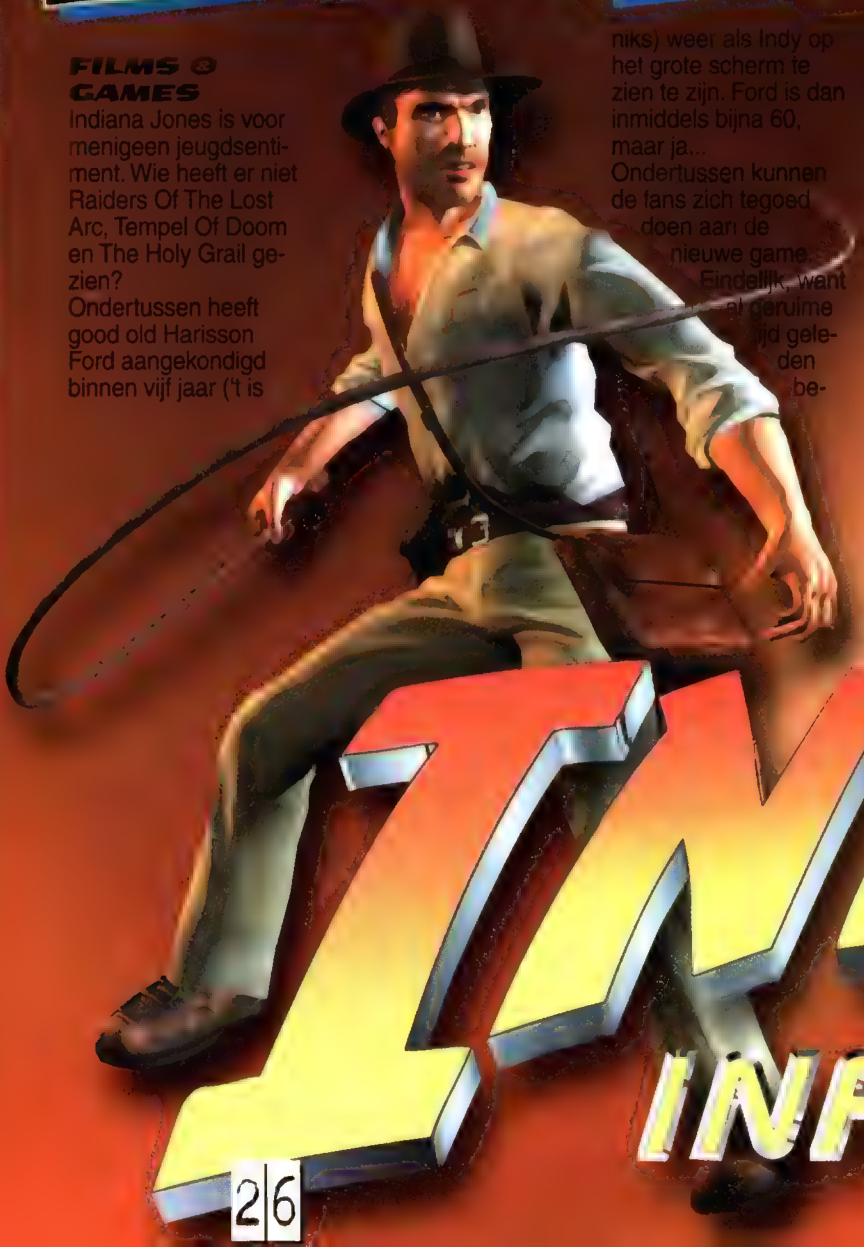




Kunt u me de weg naar Hamelen vertellen meneer?

POWER TIP

Kijk goed of je skeletten ziet liggen, daar liggen bijna altijd schatten.



FILMS & GAMES

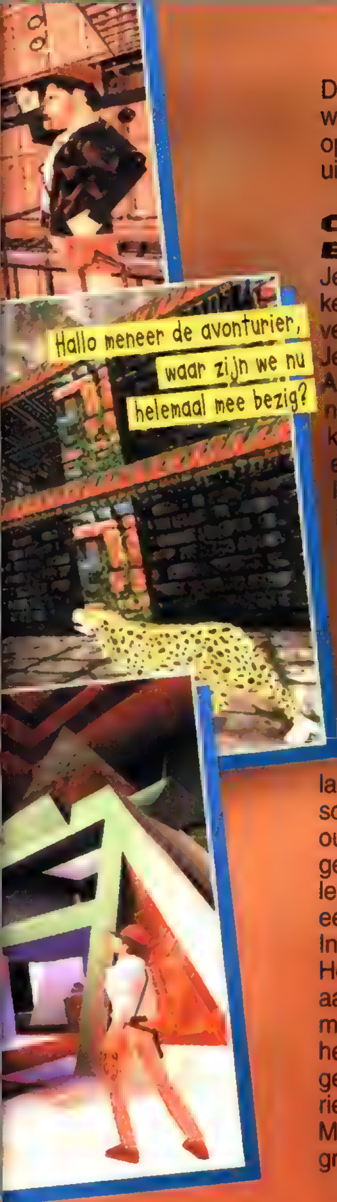
Indiana Jones is voor menigeen jeugdsentiment. Wie heeft er niet Raiders Of The Lost Arc, Tempel Of Doom en The Holy Grail gezien?
Ondertussen heeft good old Harisson Ford aangekondigd binnen vijf jaar ('t is niks) weer als Indy op het grote scherm te zien te zijn. Ford is dan inmiddels bijna 60, maar ja...
Ondertussen kunnen de fans zich tegoed doen aan de nieuwe game. Eindelijk, want al geruime tijd geleden bezocht J.J. de heilige Lucas Ranch in de States om te kijken naar Indiana Jones & The Infernal Machine. Nu, een dikke anderhalf jaar later, werd ik naar Londen uitgezonden om een dagje bij het kantoor van Activision te spelen met de laatste bèta van deze game.

AARDKLOOT

In deze game is het 1947 en de oorlog is voorbij. Het nieuwe gevaar zijn nu de Russen en die zijn via opgravingen van de Bijbelse Toren van Babel achter het bestaan van een enorm krachtige machine gekomen. De onderdelen van deze machine vormen samen de oerbron van The Infernal Machine (whatever that may be) maar ook afzonderlijk hebben ze vette special powers. Hier kom jij alias Indy al spelende pas achter, maar ja ik moet je wel wat van het verhaal vertellen, right?
In ieder geval komt het er op neer dat de CIA

De man met de hoed en de zweep is terug! Ons aller Indy reist werkelijk de hele aardkloot af en belandt van het ene avontuur in het andere.

INDIANA and the INFERNAL M



Indy inhuurt en onze held gewapend met zijn zweep en zijn archeologische kennis werkelijk de hele aardkloot afreist en van de ene aanwijzing in de andere rolt.

Dit levert een zeer afwisselende gameplay op met schitterend en uitdagend leveldesign.

CULTURELE BROEIPOT

Je zal als Indy te maken krijgen met vele verschillende culturen. Je reist naar Zuid-Amerika, de Filippijnen, Irak, de binnenkant van een vulkaan en nog veel meer. Gelukkig niet naar Egypte want dat doet Lara al.
Ieder level levert schitterende plaatjes op: verzonken tempels onder water, Indianen nederzettingen in het midden van een vulkaan, besneeuwde landschappen, tropische eilanden, een oud klooster in de bergen, een geheime vallei… het zijn slechts een aantal plekken die Indy zal bezoeken.
Het leuke is dat Indy aan de ene kant allemaal subquests aan het oplossen is en tegelijk het grote mysterie over The Infernal Machine op de achtergrond broeit.

PUZZELS & COMBAT

Het valt op dat de puzzels erg adventure georiënteerd zijn, dus niet alleen maar hendels omzetten maar af en toe is het echt nadenken geblazen. De raadsels zijn mooi verbonden met het verhaal en het level waar Indy zich op dat moment in bevindt.
Buiten de puzzels kent de game veel platformonderdelen waarbij je vallen moet ontwijken, over rotsblokken moet jumpen, van A naar B dient te klauteren en je zweep moet gebruiken om over obstakels te slingeren. Je leren zweep kan ook in combat nuttig zijn maar daar zijn handigere wapens voor, te weten een pistool, machinegeweer, granaten, een kapmes en meer schietijzers.
Toch vind ik de combat een beetje suf en de A.I. van je tegenstanders (Russische soldaten, wolven, spinnen, slangen, haaien, piranha's, schorpioenen en hele weirde levelbosses) is soms oké maar vaak een beetje duf. Als je bijvoorbeeld niet dicht genoeg op een bad guy staat, terwijl je die wel kan zien, kan je schieten wat je wilt maar je tegenstander wordt dan nooit geraakt. Dit kon natuurlijk ook aan de status van de preview versie liggen, dus dat moeten we nog even afwachten.

INDY HERLEEFT

Tot mijn opluchting heeft Lucas Arts goed nagedacht over Indy's stem en heeft de game de juiste voice-acting. Oké, het is niet Ford zelf, maar het komt dichtbij, waardoor de game nog meer de sfeer van de film krijgt. Die sfeer wordt nog eens versterkt door een aantal onderdelen uit Indy films die hier tot leven komen. Zo moet je bijvoorbeeld in een rubberboot een kolkende rivier af, zul je in een mijnkarretje moeten racen, kun je in een jeep rondscheuren en moet je enorme jumps maken.
Het adventure gedeelte blijft zelfs in dit soort snelle onderdelen van het spel gehandhaafd. In de mijn dien je voortdurend de juiste combinatie hendels om te zetten en bij de jeeprace moet je een springschans maken om op een gegeven punt verder te kunnen. Met name die mijnkarretjesrace doet Temple of Doom op je PC herleven.

RAPPORT

- graphics 8^{8}
- geluid 9^{0}
- originaliteit 8^{9}
- speelbaarheid 9^{3}

- ▲ Geweldig leveldesign & gameplay
- ▲ [illegible]
- ▲ Mijnwagenrace is subliem
- ▼ [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

9^{0}

JONES

ACHINE



zweep vs ballen

Het laatste hoofdstuk in de Tomb Raider sage is niet revolutionair of vernieuwend maar desondanks een waardige afsluiter. Alles ziet er toch weer beter uit, de gameplay is puik en Lara blijft natuurlijk een juicy babe. Als je nog geen Tomb Raider game hebt, kun je dus gerust deze checken en ook de hardcore Lara fans zullen het allemaal weer fantastisch vinden. Kritischer bekeken is het toch ook meer van hetzelfde, is de engine nu echt achterhaald en moet het nu maar eens over zijn met de melkkoe van Core en Eidos.
Nemen we Indiana Jones in ogenschouw dan is deze game veel afwisselender en dat levert voortdurend prikkelende gameplay op. Op zich zou je Indiana Jones ook een Tomb Raider kloon kunnen noemen, maar de levels zijn zo groot en er is zo veel te doen, dat je zonder cheats en walkthrough weken met deze game bezig bent. Bovendien komen de diverse onderdelen uit bestaande Indy films, de vele culturen en natuurlijk Indy zelf prachtig tot leven. Afgezien van de vage combat, die bij Tomb Raider IV dik in orde is, is Indiana Jones & The Infernal machine een hele speciale game.
Wil je alle fun, check dan beide games, maar moet je er eentje kiezen dan zou ik toch zeggen dat de knallende zweep van Indy het wint van de ballen van Lara.

JAN

preview

PHARAOH



Pharaoh is geen slappe Myst kloon die zich afspeelt in een zanderige wereld, waar je voortdurend hiëroglyfen loopt te ontcijferen. Nee, in deze game kun je je eigen keizerrijk opbouwen vol tempels, obelisken en enorme piramides. Yeah!

BOUWEN

Voor Pharaoh is gebruik gemaakt van de Caesar III engine en dat is duidelijk te zien. De gameplay is in basis hetzelfde. Je moet een stad bouwen en zorgen dat alles goed geregeld is. Van het oogsten op het land tot de godsdienst in de tempels, het bouwen van huizen tot het ontwerpen van de piramides.
Net als bij Caesar III heeft het spel een vertakkend economiesysteem waarbij je bepaalde levels moet halen om iets te kunnen doen. Je kan dus niet meteen een piramide uit de grond gaan stampen, daar heb je eerst genoeg werkers en voldoende stenen voor nodig.

PERIODES

Pharaoh speelt van 2800 BC tot 700 BC, en is verdeeld over drie periodes: de Old Kingdom, Middle Kingdom en de New Kingdom.
De steden die je bouwt, de monumenten die je maakt en de vijanden de je bevecht variëren per periode, een beetje als bij de verschillende periodes van Age Of Empires III.
Vechten speelt dus zeker een rol en je kan nu ook op het water strijden. Toch zal het bouwen van je stad de meeste tijd in beslag nemen.
Natuurlijk moet je ook weer de Goden te vriend houden dus mooie tempels zijn belangrijk. Met name de God Osirus heeft grote invloed op het gedrag van de Nijl dus het is verstandig om vaak een offer aan deze pief te brengen.

DE NIJL

De rivier de Nijl speelt sowieso een major rol in deze game. De rivier treedt namelijk om de zoveel tijd buiten zijn oevers en dat levert dus overstromingen op. Echter, het land in de buurt van de rivier is daardoor wel zeer vruchtbaar dus ideaal voor je boerderijen om sla op te kweken. Toch zitten je boertjes daar niet safe want voor je het weet, krijgen ze een vloedgolf door de voordeur.
Je kunt je boerderijtjes ook verder weg van de Nijl bouwen, maar dan maak je een of twee kropjes sla per jaar en daar kan je populatie niet op leven. Goed transport van water via irrigatiekanalen is dus een must.
Daarnaast is de Nijl ook nog eens de route voor vijanden om binnen te komen, zitten er krokodillen in en kan er malaria heersen. En toch kun je niet zonder die rivier. Wat je noemt een haat-liefde verhouding met het water, en daar weten wij Hollanders alles van.

POWER TIP
Zorg dat je werkers altijd genoeg drinkwater hebben.



Uit die berg gaan we even [illegible]

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	8,6
originaliteit	7,7
speelbaarheid	8,6

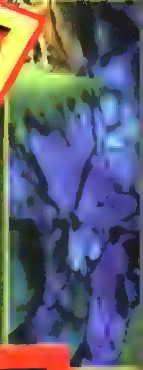
▲ [illegible]
▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ Caesar III op z'n Egyptisch

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023-5530130

8,4

Pharaoh heeft zeker overeenkomsten met Caesar III maar genoeg eigen smoel en uitdagingen om te kunnen boeien. Met name het bouwen van enorme tempels en piramides is een lust voor het oog en verrijkt de gameplay.
JAN

DONKEY KONG 64



Het begint te winteren en de feestdagen naderen; hoogste tijd voor de games-producenten om met hun kerstspecials op de proppen te komen. Nintendo pakt uit met Donkey Kong 64, en het spel belooft flink groot te worden, want zonder het bijgeleverde expansion pack kom je er niet!

ENTER DONKEY!

Elke jaar komt Nintendo wel met een enorme monsterhit op de proppen. En na Mario en Zelda is het nu Donkey Kong's tijd om te shinen! Ook hij stamt uit de oeroude tijd van handhelds en tabletops en mag eindelijk zijn opwachting maken op de N64. En niet alleen zijn trouwe neefje Diddy is van de partij; ome Donkey heeft nog een drietal nieuwe familieleden, Tiny, Chunky en Lanky van stal gehaald. Toen ik hoorde dat ik een testversie van de game mocht spelen, sprong ik bijna een gat in de lucht en [illegible] naar Nintendo's Nederlandse hoofdkwartier in het altijd bruisende Nieuwegein. Onder het toeziend oog van een [illegible] mocht ik [illegible]

THE FLY

Voordat ik over de game begin, moet ik [illegible] namelijk [illegible] Zo bleken daar, zonder het zelf te weten, een [illegible] te hebben. Zoiets had ik nog nooit gezien! Het [illegible] landde op mijn hand en begon rond te wandelen alsof het een mak parkietje was. Als klap op de vuurpijl liet het beestje zich nog aaien ook. Boris, die ik natuurlijk meteen opbelde, kwam met een heel verhaal aanzetten dat ze hem drugs hadden gegeven, maar daar geloof ik persoonlijk geen ene moer van. Na een bemoedigend tikje op zijn vliegebilletjes vloog het beessie namelijk weer vrolijk weg, om een paar druppeltjes gemorste cassis te drinken. Even later kwam ie weer gezellig bij me zitten, waardoor ik de rest van de dag als een soort dokter Doolitle tegen een insekt zat te lullen. Ze moeten bij Nintendo wel gedacht hebben dat ik volledig gestoord was.

LANGE LEL

Terug naar de aap. Donkey Kong 64 moet uiteindelijk een enorme game gaan worden. Het is de eerste titel die je standaard met expansion pack MOET spelen en daarom heeft Nintendo er gelijk maar eentje bij gestopt. Volgens Nintendo zelf is de game ongeveer zo groot als Zelda en duurt het zo'n vijftig uur om de klus te klaren, mits je precies weet waar je moet gaan en waar alles staat. Tel daarbij op dat je elk level vijf keer moet doorploegen voor je het spel succesvol hebt afgerond en je kan Donkey Kong 64 met recht de grootste, of in ieder geval langste N64 titel tot nu toe noemen.

PRIVATE DONKEY

Donkey Kong 64 ligt natuurlijk in het verlengde van voorgangers als Mario 64 en Banjo-Kazooie, maar heeft toch zijn eigen vibe. Het is Rare gelukt om Donkey Kong ook in een 3D-wereld toch dat goeie ouwe side-scrollende gevoel mee te geven. Naast dat de levels ook nog eens tien keer zo groot zijn en de animaties veel vetter, stal de game meteen mijn hart met een van de Boss Levels. Het was toevallig het eerste level dat ik uitprobeerde en als ik het ergens mee moet vergelijken dan kan ik alleen maar denken aan de eerste twintig minuten uit Saving Private Ryan. Als je 'm hebt gezien weet je wel wat ik bedoel. Dat level is [illegible] Saving [illegible] serde nephond, die de hele tijd lachend probeert je zo plat als een dubbeltje te walsen. Hoe hard je ook heen en weer rent, er is bijna geen ontkomen aan. Wil je 'm dood hebben dan moet je de be[illegible] tonnetjes dynamiet naar zijn harses [illegible] tot ie het loodje legt. Veel succes!

RESET!

De intro van Donkey Kong is een van de weinige die ik niet alleen met plezier heb uitgekeken, maar die ik na afloop gelijk heb gereset om hem nog een keertje te zien. Die shit is echt melig. Elke telt uit de Kong familie wordt aan je voorgesteld in een soort hip-hop-tune, die voor de verandering eens niet heel erg nep is, maar gewoon grappig. Leuk is trouwens ook dat de verschillende Kongs er niet alleen heel anders uitzien maar ook allemaal een heel ander karakter hebben. Na een uurtje spelen heb je echt het gevoel dat je ze beter hebt leren kennen.
Dat de ene Kong [illegible] moet uitspelen!

LIAANTJES

Naast die laue boss-levels bevatte de demo die ik mocht spelen nog een aantal levels die de enorme variteit in gameplay duidelijk lieten zien. In het ene level slinger je heen en weer aan vliegende liaantjes, terwijl je in de volgende in een mijnkart zit en met razende snelheid door allerlei nauwe tunneltjes rijdt. Nog een paar levels later bestook je tegenstanders met sinaasappels.
De rode draad van het spel is natuurlijk het verzamelen van bananen, want daar draait een aap als Donkey Kong op. Naast de





Wel op tijd loslaten.



Way to go Diddy!



Die gast spoort niet helemaal



Foute boel, dat voel ik aan m'n water.



Ook de onderwaterlevels zijn weer aanwezig.



Lanky is de clown van het stel.



Chunky is een beer van een aap.



Niet aankomen sukkel!



Zelfs kleine Tiny wordt niet gespaard.



In een boom voelt Donkey zich helemaal in z'n element.



enorme berg levels, die je allemaal dus vijf keer moet doorploegen om de game uit te spelen, heeft Nintendo trouwens ook de oude Donkey Kong game meeverpakt in de cartridge. Leuk voor de kleintjes, die de handheld-tijd niet hebben meegemaakt. Een shitload gamefun dus.

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	9⁵
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9⁵

- Mad groot!
- Mooie en uiteenlopende levels
- Donkey is cooler dan Mario
- Urenlang speelplezier

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3100
(incl. expansion pack)
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

9³

Donkey Kong is nu echt zo'n titel waar je een N64 voor hebt gekocht. Hoe goed je ook bent: hier ben je wel even een weekje of wat zoet mee! Deze game verdient een mooie plek in je gamescollectie tussen Zelda en Mario in. If you wanna be a monkey, be a fucking Gorilla!
ANDREAS

Hadden veel gamers de hoop al opgegeven, nu komt Daikatana dan weet niemand, en of de game de test der tijd en technie



Dat skelet heeft een gevaarlijk back-hand slash

Wie 't laatst lacht...

Zal ik jou ook even kietelen?

ROMERO'S HAAR

Al meer dan anderhalf jaar geleden vloog ik naar Dallas waar Ion Storm mij trots Daikatana toonde. Toen zag de game er al aardig finished uit en had het hele vette dingen in huis. Dat werd ook niet onder stoelen of banken gestoken. Iedereen brulde dat dit de beste 'damn shooter' aller tijden zou worden en dat John Romero, de man die Doom en Quake heeft bedacht, het genre opnieuw zou uitvinden.
Nu, een dikke anderhalf jaar later, is Daikatana vrijwel af en moet 17 december in de winkels liggen. Als ze dat nu weer uitstellen (ze moeten het niet proberen…) scheer ik persoonlijk het lange haar van John Romero's hoofd af, maar daar ziet het gelukkig niet naar uit.
De game werd uitgebreid gepresenteerd in een luxe videoroom waarbij Romero himself alle levels en wapens van uitleg voorzag. Daarna konden we vier tegen vier gaan deathmatchen of gewoon lekker singleplayer de game verkennen.

PARALLEL

Voor diegene die nog nooit van Daikatana hebben gehoord of door het lange wachten deze titel uit hun geheugen hebben gewist, volgt hier een korte update.
Jij speelt Hiro, een gespierde en uiterst coole dude met een ponytail die op zoek is naar een oud Japans zwaard met enorme powers, genaamd de Daikatana. Een of andere gestoorde Samurai wannabee heeft het geneesmiddel tegen Aids gejat en alleen met de Daikatana kun je hem verslaan. Echter door toedoen van deze bad guy beland je in een parallelle wereld in verschillende tijdperken.
Je begint het spel in futuristisch Japan, daarna kom je in het oude Griekenland, vervolgens in middeleeuws Noorwegen en als laatste in toekomstig San Francisco; om precies te zijn in Alcatraz!
Gelukkig sta je er niet alleen voor want je hebt ook nog twee sidekicks; te weten Superfly, een enorme bul en de atletische en zeker niet onaantrekkelijke Mikiko.

VIER VERSCHILLENDE GAMES

De vier tijdperioden zijn dus echt heel verschillend van elkaar en dat is een van de grote pluspunten van deze game. Iedere periode, die weer bestaat uit een berg levels, kent verschillende monsters en verschillende wapens. In totaal zijn er ongeveer vijftig soorten monsters en een kleine dertig wapens. Wat dat betreft krijg je waar voor je geld.
De monsters, wapens en levels zijn per periode aangepast. Zo zul je in het Griekse level de Lair van Medusa bezoeken en vecht je tegen griffioenen, harpijen en cyclopen.
In Noorwegen staan allerlei dwergen, boogschutters en knights je op te wachten alsmede ratten, weerwolven, dark [illegible], wizards en een enorme draak.
In futuristisch Japan lopen er allerlei mechanische kikkers, krokodillen en andere rare droids rond en in San Francisco zijn het hoofdzakelijk gevangenen en guards die je bestoken met vuistslagen, kogels en raketten.
Zelf heb je ook per periode verschillende wapens variërend van bijvoorbeeld een discus in Griekenland, een meteorenstaf in Noorwegen, een vette gun in Japan of een rocketlauncher in Alcatraz. Er zijn er nog veeeeeel meer en neem maar van mij aan, de wapens zijn bad ass!

MOOI & AFGEZAAGD

Ronduit onbegrijpelijk vind ik het verschil in

POWER TIP

In de eerste timeperiod: eet de beestjes op voor extra health.

DAIKA

ndelijk op de planken te staan. Waarom het zo absurd lang heeft geduurd
eeft kunnen doorstaan lees je nu....

kwaliteit tussen de verschillende perioden. De Griekse en middeleeuwse perioden zijn absoluut indrukwekkend te noemen. Het is genieten van de enorme middeleeuwse burchten met hun torens en ophaalbruggen (terwijl de sneeuw naar beneden dwarrelt) en ook de Griekse architektuur vol beeldhouwwerk en versieringen is adembenemend mooi. Daarentegen is de San Franisco perio[illegible] basic en een[illegible] (grijs) afgewerkt en is de [illegible] periode, futuristisch Japan, zelfs af[illegible] toe lelijk te noemen. De maps tonen weinig inspiratie en alle mechanische beesten, computers, deuren en stellages zijn wazig, slordig en afgezaagd. Dit hebben we allemaal al een keer eerder en beter gezien. Ook de deathmatch levels variëren van onwijs leuk, tot stompzinnig klein en boring. Sommige maps tonen nauwelijks enige vooruitgang ten opzichte van al die andere deathmatch shooter maps, en da's jammer.

SIDEKICKS

En zo laat Daikatana nog meer steekjes vallen. Alle menselijke karakters hebben bijvoorbeeld geen lip sync. Dat is wellicht niet zo heel erg, maar ze hebben ook geen verschillende plekken om te raken; of je nu op een hoofd, arm of been schiet, het maakt niet uit. En dat is iets dat games als Sin (al een jaar uit) en Requiem (ook al weer een tijdje geleden) wel hebben. Verder zijn de skins op zich oké maar statisch. En dan de sidekicks, grote plannen had men daarvoor, het moesten echte denkende personages worden die je konden helpen waardoor het spel meer RPG elementen zou krijgen. Dat valt [illegible] tegen. Je moet Mikiko en Superfly [illegible] fightsim-achtige interface ('attack', 'stay', 'get' etc.) opdrachten geven, het geen ze dan doen. Dat werkt omslachtig en weinig intelligent, dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld de dokters en guards in Half-Life die zelf denken en de meest logische aktie doen. Zoiets had ik hier ook graag gezien. Desalniettemin zijn je twee compagnons zeer welkom in drukke gevechten waar ze een aantal monsters of ander tuig voor hun rekening nemen, maar ik had er meer van verwacht.

WAAROM?

Wat ik echt jammer vind is het feit dat Romero en zijn team het originele concept van de Daikatana (het zwaard) helemaal hebben laten varen. De Daikatana zou oorspronkelijk zes verschillende powers krijgen die je tijdens het spel kon vergaren en upgraden. Nu is de Daikatana gedegradeerd tot enkel een steekwapen voor dichtbij dat steeds krachtiger wordt naarmate je er meer mee hakt. Maar ja, hoe ga jij een vliegende draak neerhakken die je vanaf meters hoog in de lucht met vuur bestookt? Dan pak je toch weer een mega gun. Met de oorspronkelijke verschillende powers was dat andere koek geweest. Nu zal volgens mij niemand die Daikatana gaan gebruiken, zeker omdat je ook niet heftig ledematen kunt afhakken of tegenstanders onthoofden. Een zware gemiste kans die volgens mij alleen door de tijdsdruk geskipt is.

POWER TIP

In de derde timeperiod: door de tonnen van de brug een gat in het ijs te maken.



De wapens zijn echt heftig

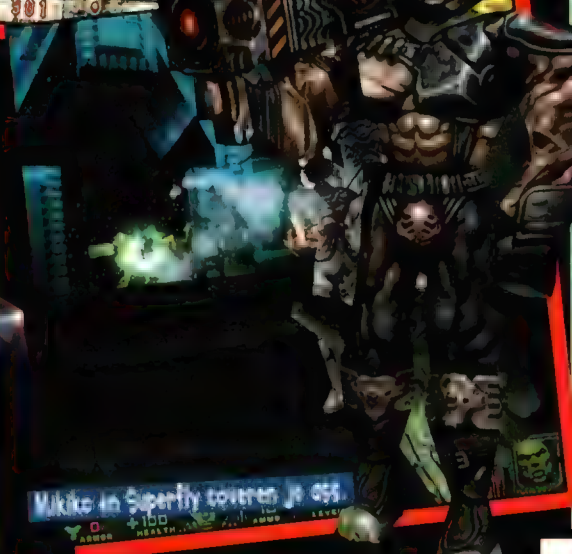
Niet mee bemoeien schijtlijster.



Zware jongens uit Alcatraz.



De interface is elke periode weer anders.



Mikiko en Superfly coveren je ass.

RAPPORT

Graphics	8 8
Geluid	8 8
Originaliteit	9 0
Speelbaarheid	8 8

▲ Veel verschillende monsters en bad ass wapens

▲ Griekse en middeleeuwse periode zijn subliem

▼ Degradatie van het Daikatana concept

▼ Sidekicks stellen teleur

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 266, 32Mb RAM, 300 Mb schijfruimte, 3D kaart.
Fabrikant: Ion Storm/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

8^8

Daikatana is absoluut een goede shooter, maar niet zo revolutionair als Ion Storm een paar jaar geleden aankondigde. De verschillende perioden met elk hun aparte wapens en monsters zijn vreselijk leuk en zorgen voor afwisselende gameplay. Tegelijkertijd laat het spel wat steekjes vallen, zijn sommige spelelementen niet goed uitgewerkt en is de degradatie van de Daikatana meer dan jammer. Dit maakt deze game soms retegoed, maar soms ook teleurstellend.

JAN

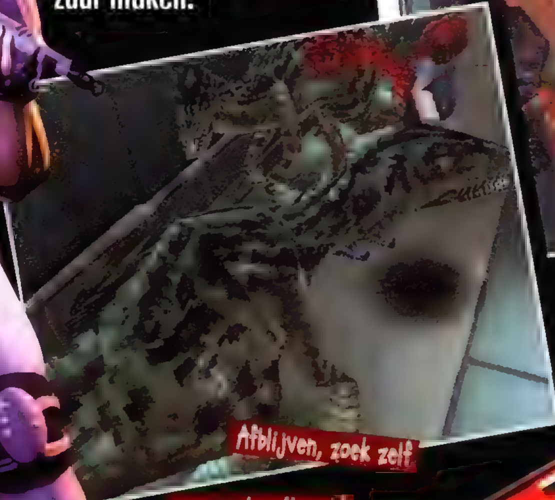
TANA



Er is een nieuwe Resident Evil in het land, alleen zijn er deze keer geen zombies in het spel maar zijn het voor de verandering dino's die je het leven zuur maken.

POWER TIP

Als je gepakt wordt en onderin het scherm verschijnt de tekst DANGER, ram dan als een gek op de knoppen om los te komen.



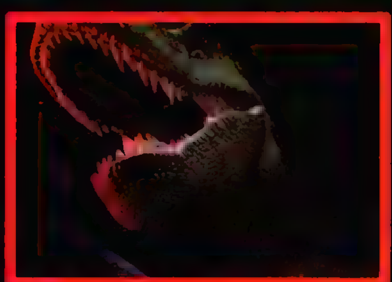
Afblijven, zoek zelf maar wat eetbaars!



Honguuur!!



Scherpe nagels heb ik!





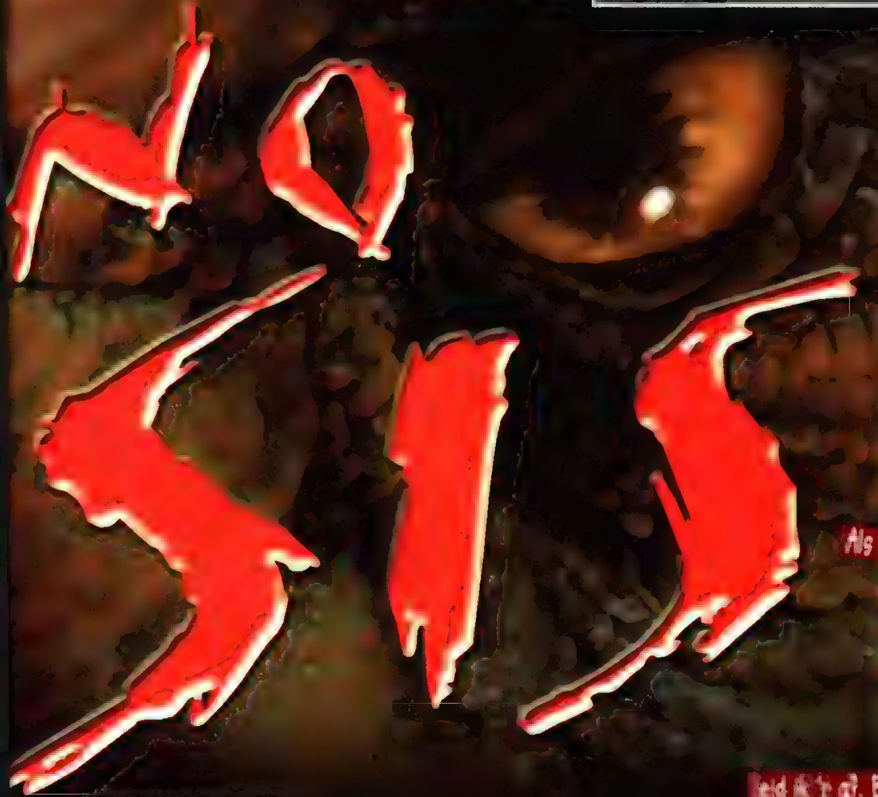


DC VS RE

Iedereen die ooit wat tijd heeft doorgebracht met Resident Evil 1 of 2 zal zich gelijk op zijn gemak voelen bij Dino Crisis. Dat viel natuurlijk ook wel te verwachten want het spel is gemaakt door Shinji Mikami, die ook verantwoordelijk was voor Resident Evil en zoals je vermoedelijk zult weten heeft hij hele strikte ideeën over hoe een goed spel eruit moet zien en hoe een goed verhaal verteld moet worden.
Vandaar dat we weer de sfeervolle statische cameraposities terugzien en beginnen aan het spel met een vage opdracht en de wetenschap dat er iets verschrikkelijk mis is maar je niet precies weet wat. Het is een kwestie van je conclusies trekken uit alle kleine beetjes informatie die je krijgt en je vraagtekens zetten bij wat je hebt gehoord van je eigen baas. Zo ging dat met Resident Evil en zo gaat dat ook met Dino Crisis.
Het ligt voor de hand om de twee games te vergelijken en als je dat doet zijn er een paar dingen die gelijk in het oog springen. Ten eerste de graphics; de schitterende pre-rendered achtergronden die we in Resident Evil 1 en 2 gezien hebben, zijn verdwenen en in plaats daarvan wordt er gebruik gemaakt van real-time gerenderde graphics. Ik moet toegeven dat het er allemaal nog steeds heel mooi uitziet maar dankzij de gelimiteerde rekenkracht van de PlayStation moeten we nu wel genoegen nemen met een boel mist en het hier en daar schokkerig opbouwen van de omgeving. Hoewel ik de real-time graphics tof vind ben ik toch wat teleurgesteld over het gebrek aan interaktiviteit met de backgrounds. Als je deze achtergronden namelijk ter plekke laat opbouwen, zoals nu het geval is, moet het toch niet zo'n big deal zijn om hier en daar wat shit neer te zetten dat je stuk kunt schieten of zo. Dit is (afgezien van af en toe een raam) niet het geval en ik vraag me dan ook af waarom ze in godsnaam voor deze techniek hebben gekozen en de veel mooiere achtergronden uit Resident Evil hebben laten vervallen.

DR. KIRK I PRESUME?

De games die Mikami geproduceerd heeft, hebben allemaal één grote gemene deler: het verhaal. Er is in al zijn games sprake van een raadselachtige verdwijning of gebeurtenis die moet worden onderzocht en eenmaal aangekomen op lokatie blijkt het een kwestie van rennen voor je leven.
In Dino Crisis is dat dus niet anders. Op een schijnbaar onbewoond eiland wordt de doodgewaande Dr. Kirk aangetroffen die bezig is met een onderzoek naar de ultieme schone energiebron. Een SWAT team wordt naar het eiland gestuurd om Dr. Kirk mee terug naar de States te brengen maar eenmaal aangekomen, is de Dokter onvindbaar en zijn er aanwijzingen dat de bewakers van het complex in stukken zijn gescheurd door iets dat enorm groot moet zijn geweest.
Het SWAT team bestaat uit drie leden: de stoere Gail, de computernerd Rick en Regina, het enige personage dat door de speler bestuurd kan worden. Dat Regina een pittige tante is, ontdek je al snel als zij haar eerste aanvaring met de macho Gail heeft.
Deze Gail is niet echt een populair type. De meningsverschillen tussen hem en Rick lopen zo ver op dat je op een gegeven moment gevraagd wordt om te













kiezen tussen één van de twee. Rick wil een gewonde man helpen en Gail laat hem liever aan zijn lot over. Dit soort truuks heeft natuurlijk als bijkomend effekt dat je het spel een tweede keer wilt uitspelen om te kijken wat er gebeurt als je voor de ander kiest.

ZUINIG

In tegenstelling tot Resident Evil zul je bij Dino Crisis zuinig moeten zijn op je munitie en ik bedoel écht zuinig. De nadruk ligt namelijk op taktiek en niet op dom blasten. Al vrij vroeg in het spel vind je een dartgun waarmee je dino's kan verdoven. Voordat je een dino afknalt, moet je dus eerst goed bedenken of je wel zeker weet dat je later op die plaats terugkomt en het écht de moeite van je kogels waard is als dat beest er de volgende keer niet meer is.
Om het je nog moeilijker te maken, zijn hele stukken gang beveiligd met een soort krachtvelden waar niks en niemand langs kan. Je kunt die forcefields wel uitzetten maar dan loop je het risico dat er dinosaurussen in gebieden komen die je al gecleared had.
Dit alles leidt tot een boel gepuzzel en dat moet je wel leuk vinden. Wat mij betreft had het wat meer een kwestie van gewoon knallen mogen zijn; ik hou nu eenmaal van simpele oplossingen voor simpele problemen.

FLIPPEN GEBLAZEN

Al met al denk ik dat Dino Crisis een spel is dat veel gamers zullen waarderen.
Het biedt weliswaar niets nieuws maar gezien het commerciële succes van de Resident Evil serie is dat ook weer niet zo vreemd natuurlijk.
Persoonlijk heb ik wel mijn twijfels over de dinosaurussen, die ik in het begin heel koel vond maar die me later een beetje gingen irriteren. Zombies en onverklaarbare verschijnselen zijn gewoon veel spannender en ook al zijn de dino's schitterend geanimeerd, ze zijn ook super voorspelbaar, je weet precies wat ze gaan doen.
Verder is het jammer dat, hoewel er ooit honderden soorten dino's op onze planeet moeten hebben rondgelopen, Capcom er toch maar een stuk of vijf in het spel heeft weten te krijgen, en dan zijn het nog voornamelijk raptors. Een groot gebrek aan T-Rex dus, maar ja, áls je die T-Rex dan eindelijk tegenkomt, is het wél eventjes flippen geblazen.



POWER TIP

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	8⁵

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Capcom
Distributie: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8³

Dino Crisis is misschien niet zo spannend als zijn met zombies bezaaide broertjes maar voor fans van het genre zeker het proberen waard.

BORIS

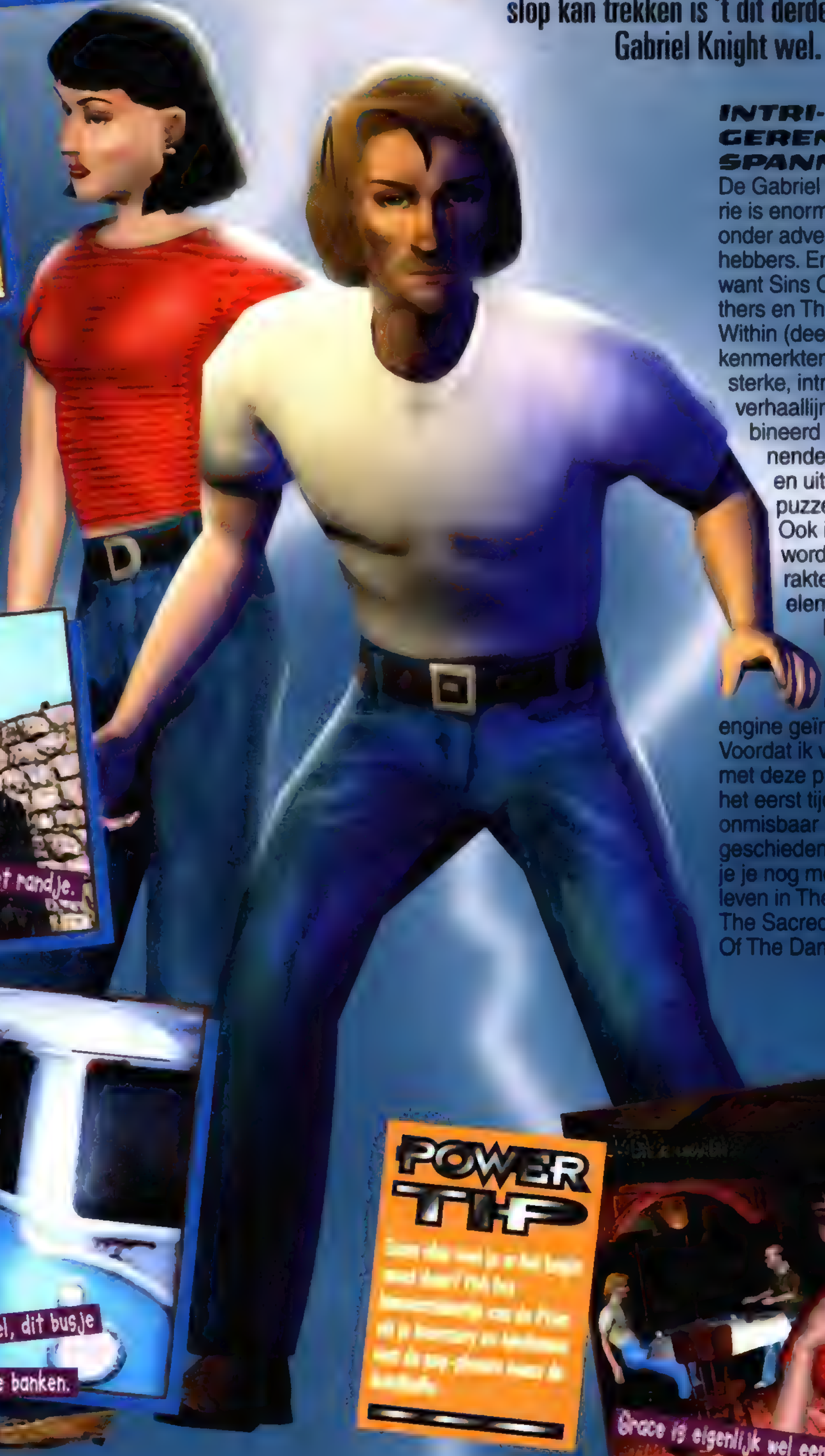






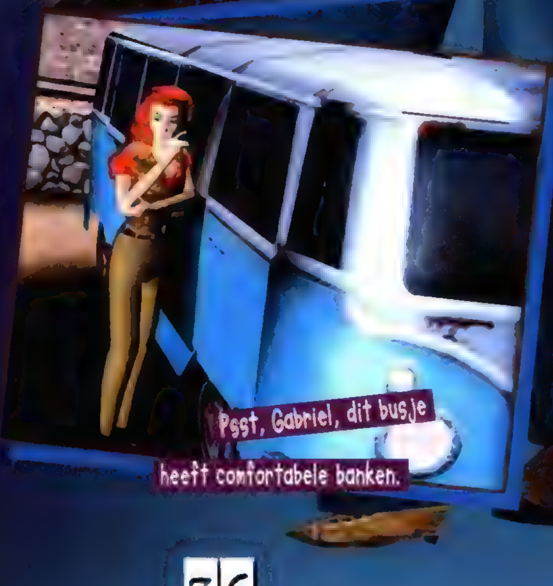
Adventures behoren tot een uitstervend ras want bijna geen enkel groot softwarebedrijf waagt zich er meer aan. Maar als één titel het adventure uit het slop kan trekken is 't dit derde deel van Gabriel Knight wel.





POWER TIP





INTRIGEREND & SPANNEND

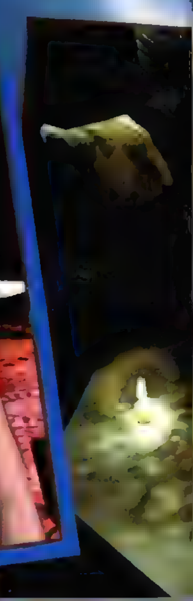
De Gabriel Knight serie is enorm populair onder adventure liefhebbers. En terecht, want Sins Of The Fathers en The Beast Within (deel 1 en 2) kenmerkten zich door sterke, intrigerende verhaallijnen gecombineerd met spannende gameplay en uitdagende puzzels.
Ook in deel 3 worden die karakteristieke elementen gehandhaafd en wordt tevens een nieuwe 3D engine geïntroduceerd. Voordat ik verder ga met deze preview, is het eerst tijd voor een onmisbaar stukje voorgeschiedenis, waarna je je nog meer kunt inleven in The Blood Of The Sacred, The Blood Of The Damned.

FEITEN & FIKTIE

Het sterke van dit derde deel is dat het feiten en fiktie op sublieme wijze mixt. Een groot deel van het spel speelt zich namelijk af in het Franse dorpje Rennes-le-Chateau. Dat dorp is dus geen bedenksel van de makers, maar bestaat echt! Evenals de mysterieuze verhalen die er bijhoren.
Nog een feit: pastoor Saunière die van 1885 tot 1917 in Rennes-le-Chateau woonde, werd van de een op de andere dag enorm rijk. Hij bouwde een villa en knapte de plaatselijke kerk voor een fortuin op. Bekend is dat hij twee oude perkamenten rollen had ontdekt met Latijnse teksten en velen beweren dat hij bij toeval aanwijzingen vond over een eeuwenoud geheim: de schat van de Tempeliers oftewel de Graalridders en bescherm-

POWER TIP





abriel Knight III

BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

heiligen van de Graal; de beker waar Jezus tijdens het laatste avondmaal uit gedronken zou hebben.
En wat blijkt, in de 13e eeuw was Rennes-le-Chateau een geheim hoofdkwartier van de Tempeliers. Allemaal keiharde feiten en tevens ideale stof voor een spannend spel.

MYSTERIE & GEHEIMEN

Bovenstaande kom je al spelende ook te weten want Gabriel's nieuwste job leidt hem naar dit mysterieuze Franse dorpje. Zijn opdracht is het in de gaten houden van een baby. De vader, een belangrijke Prins, is bang voor de veiligheid van zijn jonge zoon omdat zijn familie al eeuwenlang geplaagd wordt door een naar het schijnt geheime sekte van vampieren. Echter de boel gaat behoorlijk fout. Twee mannen kidnappen de baby en Gabriel zet de achtervolging in. Hij reist ze achterna tot… juist, Rennes-le-Chateau. Daar moet Gabriel onopvallend de verblijfplaats van de baby proberen te achterhalen.
Echter, op het moment dat jij, alias Gabriel, de Prins opbelt en de naam Rennes-le-Chateau noemt, reageert de Prins heel vreemd en hangt op. Vaagheid alom. En alsof dat nog niet genoeg is, is er ook nog een groepje toeristen gearriveerd die proberen de Graalschat te vinden. Onder die groep bevindt zich een oude bekende van Gabriel, te weten Inspecteur Mosley die 'toevallig' op vakantie is. Kan het allemaal nog geheimzinniger?

SKINS & VOICE ACTING

Eeuwenoude schatten, kidnapping, kruisridders, vampieren, schatgravers… Gabriel heeft zijn handen weer vol.
Alles wordt erg mooi in volledig vrije 3D weergegeven. Deze game heeft een nieuwe grafische engine, die ook gebruikt gaat worden voor SWAT 3, en die laat de speler vrij om de camera in alle mogelijke standen te bewegen. Third person, first person, van boven, van onder van opzij… Er zijn altijd zes standaardinstellingen die je te allen tijde kan oproepen en daarnaast kun je zelf ook volledig vrij de camera bewegen. Petje af. Bovendien zijn de skins van de karakters super mooi gedaan. Gabriel's ogen knipperen, zijn wenkbrauwen fronzen en je ziet zelfs z'n adamsappel bewegen. Ook de andere karakters alsmede de voice acting is van hoog niveau. Gabriel is weer super sarcastisch al moet ik zeggen dat zijn accent wel erg knauwend is. Naast Gabriel kun je ook Grace spelen, waardoor het perspektief wisselt. Een erg leuke afwisseling en goed voor het verhaal.

SPANNING & VARIATIE

De puzzels zijn gevarieerd en tricky maar gelukkig niet frustrerend moeilijk. De game zelf is wel erg lineair, maar dat stoorde me dankzij de superieure verhaallijn nergens. By the way, een goed boek lees je toch ook van voor naar achter? De spanning blijft voortdurend aanwezig omdat alle andere karakters niets prijsgeven en allemaal verdacht zijn. Wat uiteindelijk ieders motieven zijn, daar kom je langzaam achter. Reken maar dat deze game je in de tang zal houden.



Even een moment voor jezelf.

RAPPORT

graphics 8[8]
geluid 8[5]
originaliteit 9[0]
speelbaarheid 9[0]

- Revolutionair en subliem camerasysteem
- Verhaal om een puntje aan te zuigen
- Speel met Gabriel en Grace
- Geweldige sfeer

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

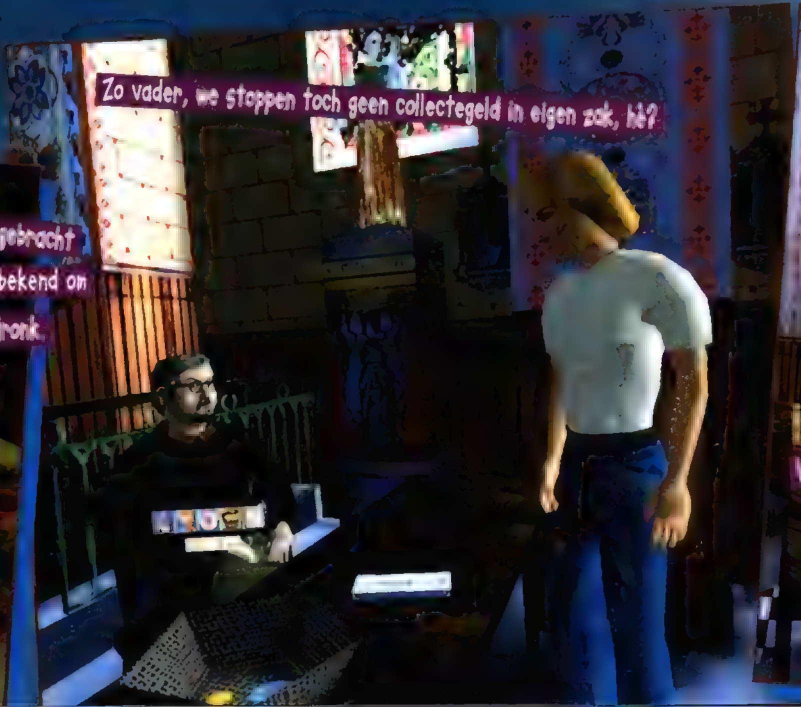
8[8]

Ook nieuwkomers in het genre raad ik aan om deze game te bekijken, want iedereen die ook maar een greintje gevoel heeft voor avontuur en mysterie zal voor de bijl gaan. Als ze van Gabriel Knight 3 een avonturenfilm hadden gemaakt, werd het vast en zeker een kaskraker. Ik zie dan ook geen enkele reden waarom dat voor dit spel niet zou gelden.

JAN



Ritueel op smaak gebracht geitenbloed staat bekend om zijn pittige afdronk.



Zo vader, we stoppen toch geen collectegeld in eigen zak, hè?



Wat een onbetrouwbaar koppie.



Rijbewijs niet nodig, maar hoofddeksel verplicht.

The Nomad Soul is de gloednieuwe 3D aktie/adventuregame van Eidos, waar verschillende beat- en shoot'em up elementen in zijn verwerkt en waarvoor David Bowie de soundtrack heeft gemaakt. En dat niet alleen: de rock-dinosaurus en zijn echtgenote Iman hebben zelfs model gestaan voor twee van de characters.





Beetje Blade Runner sfeertje.

NIEUW!

Bij gebrek aan nieuwe ideeën beginnen steeds meer gamesproducenten reeds bestaande spelgenres met elkaar te combineren. Een beetje van dit, een beetje van dat en een nieuw genre is geboren. Steeds vaker krijg ik persberichten toegestuurd waarin spelletjes worden omschreven als: "Een spectaculaire RPG met racegame-elementen" of "flightsim met tetris-achtige vechtsequences" of zo. Maar natuurlijk kunnen er ook hele mooie nieuwe ideeën ontstaan door deze kruisbestuiving. In Omikron: The Nomad Soul worden verschillende spelelementen uit beat'em ups en shoot' em ups geïntegreerd in een spannend adventure en het lijkt nog te werken ook.

SOULSAVER

Het verhaal van die Nomad Soul steekt eigenlijk best wel grappig in elkaar en dat hebben ze leuk bedacht daar bij Quantic Dreams.
Het personage dat je moet spelen in de game bestaat namelijk niet uit vlees en bloed, maar slechts uit een ziel. Het spel begint dat jij (de ziel) zomaar wakker wordt in het lichaam van een of andere jongeman in uniform. Je ligt op de grond en weet bij god niet wie of waar je bent. Voordat je überhaupt kan uitzoeken wat je missie is, moet je er eerst maar eens achterkomen in wiens lichaam je verzeild bent geraakt en vooral waarom.

LEKKER LIGGEN

Een beetje rondsnuffelen in je vestzakje leert je dat je in het lichaam zit van ene Kay'l. Hij blijkt politieagent in de stad Omikron te zijn en ook nog eens in het bezit van een huissleutel. Op naar Kay'l's appartementje dus!
Tot onze grote vreugde woont de cop wiens lichaam we even 'lenen', samen met een aantrekkelijke dame, die maar wat blij is het lichaam van haar verloren geachte vriendje terug te zien!
Terwijl we in Kay'l's optrekje op zoek zijn naar aanwijzingen en handige items, ligt zijn meisje uitnodigend op bed te kronkelen. Zullen we haar vertellen dat we eigenlijk Kay'l niet zijn? Of zullen we heel even bij haar gaan liggen. Juist, dat dacht ik ook!

MIX

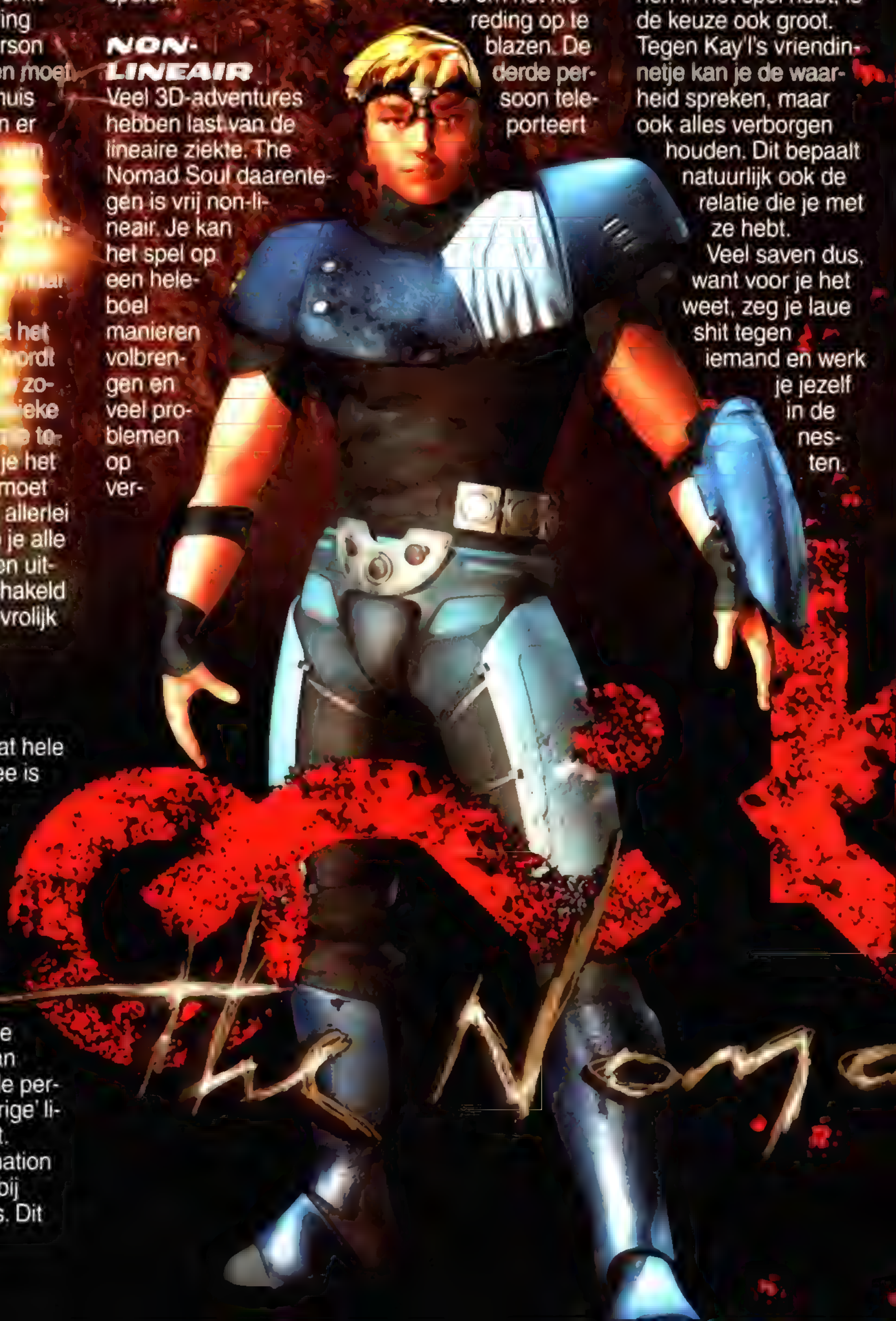
Het grootste deel van The Nomad Soul bestaat uit klassieke 3D adventure-stijl scènes met mooie graphics en verrassende camerastandpunten. Als de nood aan de man is en je oog in oog staat met een legertje schietgrage badguys, shift de game plotseling naar een 1st Person Shooter mode en moet je snel naar je muis grijpen. En reken er maar op dat dat een aangename [illegible] ling is als je net [illegible] uurtje of [illegible] door Omikron hebt [illegible] banjeren [illegible] een [illegible] het [illegible] wordt [illegible] zo- [illegible] ieke [illegible] te- [illegible] je het - a la Tekken – moet opnemen tegen allerlei gespuis. En heb je alle kwade elementen uiteindelijk uitgeschakeld dan sta je weer vrolijk te adventuren.

SCHIZO-GAME

Het leuke van dat hele Nomad-Soul-idee is natuurlijk dat je niet begrensd bent tot het spelen van één character. Als degene in wiens lichaam je je ophoudt het leven laat, neem je gewoon bezit van de eerstvolgende persoon die het 'vorige' lichaam aanraakt. Virtual Reincarnation noemen ze dat bij Quantic Dreams. Dit houdt natuurlijk in dat je in Omikron: The Nomad Soul een hele shitload aan verschillende characters kan spelen.

NON-LINEAIR

Veel 3D-adventures hebben last van de lineaire ziekte. The Nomad Soul daarentegen is vrij non-lineair. Je kan het spel op een hele-boel manieren volbrengen en veel problemen op verschillende manieren oplossen.
Moet je door een deur dan zoek je de sleutel. Een ander kiest er voor om het klereding op te blazen. De derde persoon teleporteert zich gewoon door die hele deur heen. Wat jij wilt!
In de conversaties die je met andere personen in het spel hebt, is de keuze ook groot. Tegen Kay'l's vriendinnetje kan je de waarheid spreken, maar ook alles verborgen houden. Dit bepaalt natuurlijk ook de relatie die je met ze hebt.
Veel saven dus, want voor je het weet, zeg je laue shit tegen iemand en werk je jezelf in de nesten.





De schrik is hem in de benen geslagen.



Gaat er iemand mee stappen?



Privè showtje.



Maar dit is weer mijn type.

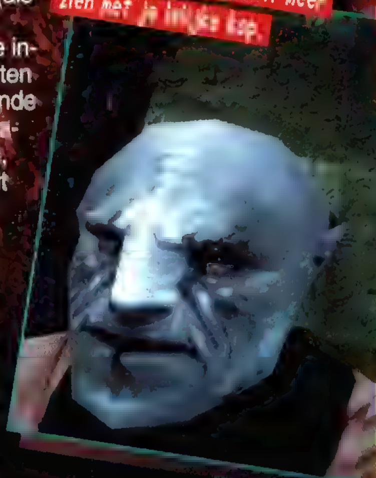


HINDERLIJK

De 3D [illegible]-wereld van [illegible] is tot in de kleine puntjes uitgewerkt en vooral lekker groot. Je kan urenlang rondzwerven door de straten en zo'n beetje elk gebouw inwandelen dat je tegenkomt.
Het enige grote nadeel van een wereld waarin je zoveel kan doen, is het feit dat je er dus ook verschrikkelijk veel NIET kan doen, wat resulteert in die hele hinderlijke situaties die sommigen onder ons nog wel kennen uit de hele vroege adventures die op de eerste generatie computers draaiden.
Kom je iemand tegen en wil je hem aanspre[illegible]ken, lees ik onderin [illegible] dat niet verstandig [illegible] aangezien degen[illegible] met iets anders be[illegible] is. Wat kan mij dat nou schelen, dan maakt i[illegible] maar tijd voor me! Dus trek ik mijn [illegible] om [illegible] ken te stellen, [illegible] toch [illegible] [illegible] teen van tafel geveegd [illegible] [illegible] ook [illegible] dan. Na een paar blokkies rondlopen begint die 'can't do this, should not do that'-crap me persoonlijk danig de keel uit te hangen.

[illegible]VID

[illegible]e, die speelt er [illegible] mee. En ik weet niet hoe of wat, maar ondanks al die [illegible] techniek die ze hebben gebruikt [illegible] gezichten realistis[illegible] te animeren [illegible] gezichten [illegible]tured!) [illegible] er echt [illegible]schuwelijk uit. Die [illegible] ge[illegible] en van de wan[illegible] bewegingen die hij maakt tijdens de digitale optredens die in het spel verwerkt zitten, kreeg ik spontaan plaatsvervangende schaamte.
Leuker is het feit dat hij samen met zijn gitarist de volledige soundtrack van het spel heeft verzorgd (als je er van houdt dan). Tijdens de intro kan je genieten van zijn snerpende stem terwijl hij fanatiek 'Omikron, Omikron' jengelt en ook door de rest van de game zit een hoop van zijn muzikale kunnen verweven. Maakt het wel weer een leuk collectors-item voor de Bowie fan!



En laat ik jou hier nooit meer zien met je lelijke kop.



De tussenfilmpjes zijn... eeh... van hoge grafische kwaliteit.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	8⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	7⁵

- ▲ [illegible]
- ▲ Lange non lineaire gameplay
- ▼ [illegible]
- ▼ [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,00 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P166 (zonder3D kaart) P233 (met) 32 Mb RAM, quad speed CD-speler, DirectX 6.1 (included).
Fabrikant: Quantic Dreams
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8⁰

Omikron: The Nomad Soul ziet er strak uit en is ook heel leuk te spelen. Uitgebreide 3D werelden en verrassende shoot'em up en vechtstukjes zijn een goeie combi, al zorgen al die mogelijkheden ook weer voor een boel 'onmogelijkheden'. Een absolute must voor de Bowie fan en gewoon een hele aardige game voor de adventure-liefhebber.

ANDREAS

review

STAR WARS EPISODE 1 GUNGAN: De Nieuwe Wereld

Lucas heeft een speciale afdeling, Lucas Learning, die spellen maakt voor de wat jongere gamers. De uitdagende opmerking van Ed "misschien is deze game wel te moeilijk voor je", sloeg ik dan ook meteen in de wind door deze game te checken.

RAPPORT

graphics	6,5
geluid	7,3
originaliteit	8,5
speelbaarheid	8,0

- ▲ Coole beesten
- ▲ Strategie en biologie
- ▲ Open- en Mission Gameplay
- ▼ Beetje crappy graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 133 MHz, 32 Mb RAM, Quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Lucas Learning
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

7,5



DE ARK VAN STAR WARS

Bij Star Wars: Episode I games denk je al snel aan zoemende laserzwaarden, spacy dogfights, jumpende Jedi's of hypersnelle POD-races. Niets van dit alles in Star Wars Episode I: Gungan: De Nieuwe Wereld. Wacht! Niet meteen de pagina omslaan op zoek naar de hardcore fight- en shooting-games, want met name strategy- en sim-fans kunnen nog wel eens aangenaam verrast worden door dit spel. De bedoeling van de game is simpel. Je moet voor de Gungan een nieuw gebied aanmaken waar een uitlopende populatie aan grappige en raar uitziende wezens zich in leven kunnen houden. Die nieuwe wereld ziet er exotisch uit en bestaat uit allerlei verschillende gebieden. Je [illegible] met [illegible] Star Wars versie van de Ark van Noach, laad je beesten uit en gaat aan de slag.

MAALTIJD

Al heb je het motto 'leven en laten leven' hoog in het vaandel, in de natuur is het eten of gegeten worden. Je moet er dus voor zorgen dat de diverse wezens in evenwicht met elkaar blijven en dat daarbij de een voor de ander als maaltijd dient, is onafwendbaar. Zo krijg je te maken met het in stand houden van de voedselketen, het in de gaten houden van de verschillende populaties en natuurlijk de juiste wezens op de juiste plek zetten. Je kunt via een handige encyclopedie over diverse beesten info krijgen zodat je weet waar je welk beest of exotische plant moet neerzetten zonder dat ie al na een paar uur sterft.

HAPPY

Je hebt Beginners en Advanced gameplay waarbij je naar eigen inzicht een [illegible] ecosysteem in elkaar kan draaien. Je kunt ook Mission Based campaigns spelen, waar je steeds verschillende opdrachten krijgt.
Het uiteindelijke doel is het zo voor elkaar krijgen dat ieder dier, plant en organisme happy leeft zodat jij ondertussen ook nog kunt resourcen waarmee je een nieuwe Gungan stad kunt bouwen. Voordat dat zover is, heb je al heel wat uurtjes lopen sleutelen met deze game, want hoe verder je in het spel komt, hoe lastiger het wordt.
Had Ed toch een beetje gelijk.


Kermit de Kikker is flink aangekomen in al die jaren.


Kies je held: Queen Amidala of Obi-Wan Kenobi.


Hoe alles wat groeit en bloeit ons telkens weer boeit.



De Falampasel, wie kent 'm niet?

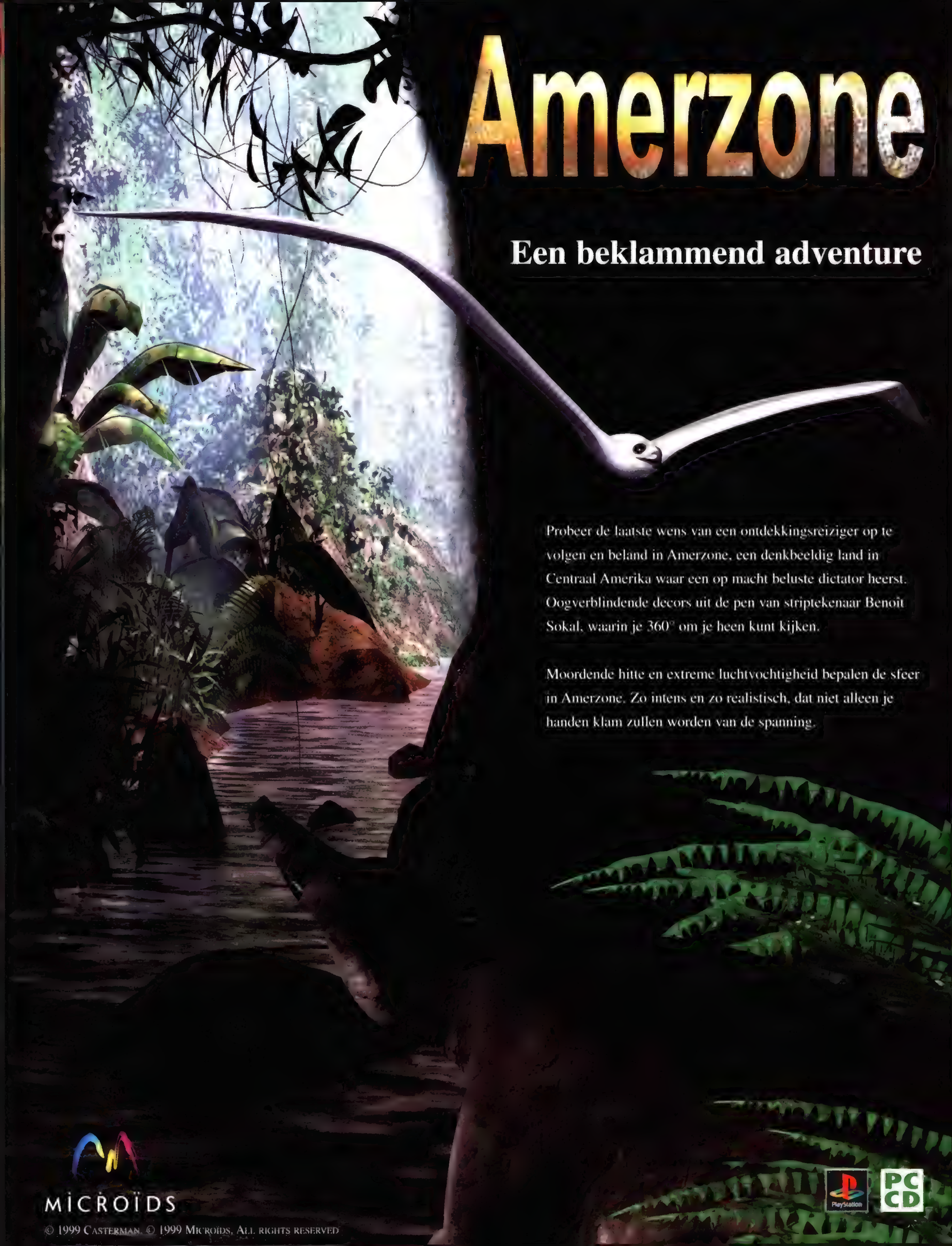


In de voedselketen van het leven is het eten of gegeten worden.


De beesten leven verder of gaan de pijp uit.



FLANKER 2.0
DIGITAL COMBAT SERIES
Glasnost en Perestrojka zijn voorbij. Tijd voor een nieuwe Russische storm!
Hoog Spel:
"... dit alles ziet er naar uit dat we ook Flanker 2.0 kunnen rekenen tot dé simulaties van de 20e eeuw."
Unieke missies uitvoeren vanaf Russische vliegdekschepen met de nieuwe SU-33
Fotorealistische 3D omgeving gemaakt met geheime Russische satellietkaarten
Speciale Doppler geluidseffecten voor 3D surroundgeluid
Interactieve trainingsmissies met in-cockpit instructeur maken van jou snel een toppiloot
De beste multiplayeropties (tot maximaal 16 personen) ooit voor een flight sim
Arcadeoptie voor de spectaculairste luchtgevechten
Uitzonderlijk hoge kwaliteit van terrein op iedere hoogte dankzij MIP Mapping systeem
Zeer gedetailleerde 3D eenheden, waaronder schepen, vliegtuigen, steden en grondeenheden
Ondersteund AGP hardware en alle bekende (force feedback) joysticks
Ontwikkel de mooiste en spannendste operaties en missies met de missie-editor
FLANKER 2.0
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
www.flanker2.com
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz. Boekhandels, Nr.1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.
bruna
ElectricCity
Dixons
VOBIS
OFFICE CENTRE
ABC SOFT
1190 Brussel, België
1000 GB Amsterdam
www.mindscape.nl
MINDSCAPE ENTERTAINMENT


Amerzone
Een beklammend adventure
Probeer de laatste wens van een ontdekkingsreiziger op te volgen en beland in Amerzone, een denkbeeldig land in Centraal Amerika waar een op macht beluste dictator heerst. Oogverblindende decors uit de pen van striptekenaar Benoît Sokal, waarin je 360° om je heen kunt kijken.
Moordende hitte en extreme luchtvochtigheid bepalen de sfeer in Amerzone. Zo intens en zo realistisch, dat niet alleen je handen klam zullen worden van de spanning.
MICROÏDS
© 1999 Casterman. © 1999 Microïds. All rights reserved
PlayStation
PC CD

IEDERE 100STE BELLER WINT ÉÉN VAN DEZE FANTASTISCHE PRIJZEN.
ZOLANG DE VOORRAAD STREKT

BEL EN WIN

Is het zo vlak voor de Feestdagen maar afwachten wat je in je schoen vindt of onder de boom? Bij Power Unlimited niet. Hier kan jij je eigen cadeau kiezen. Wij geven deze maand 119 prijzen weg. En het enige wat je hoeft te doen om voor deze prachtige prijzen in aanmerking te komen is de telefoon pakken. Woon je in Nederland dan kies je het Nederlandse nummer. Als je in België woont dan bel je het Belgische nummer.

NEDERLAND: 0909-5010189 (F 1,- PER MINUUT)
BELGIE: 0900-20563 (BFR 18,- PER MINUUT)

Wil je kans maken op één of meerdere prijzen, bel dan vóór 21 december 1999 naar het Nederlandse of Belgische nummer (beltijd ca. 1,5 minuut) en toets je telefoonnummer in. Vervolgens toets je de code in van het cadeau dat je wilt winnen. De computer checkt dan of je de 100ste beller bent. Iedere 100ste beller wint één van de 119 prijzen. Je kunt zo vaak meedoen als je wilt. Winnaars krijgen automatisch de prijs thuis gestuurd, binnen 4 weken na sluitingsdatum (21 december)

Beschikbaar gesteld door Guillemot (www.guillemot.nl)

3 x DUAL ANALOG GAMEPAD

TWV F 99,95.

Heftig oorgasme gegarandeerd!
4-kanaals digitale geluidskaart met nieuwe generatie Yamaha YM744 chip.

CODE 01



Beschikbaar gesteld door Creative Labs (www.creative.com)

1 x 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR

TWV F 600,-.

De eerste GPU ter wereld! Een sensatie op het gebied van PC-graphics.

CODE 02



Beschikbaar gesteld door Guillemot (www.guillemot.nl)

3 x MAXI SOUND FORTISSIMO

TWV F 129,95.

De gamepad om uit te blinken in alle pc games.

- 2 analoge controllers
- 13 programmeerbare knoppen PC, Mac & Imac compatibel

CODE 03



Beschikbaar gesteld door Creative Labs (www.creative.com)

1 x SOUND BLASTER LIVE! PLAYER 1024

TWV 240,-.

Het knapste geluid!

- Onbeperkte MP3-ripping
- Soft DVD-weergave
- Internet communicatie
- LAVA (Live! Audio Visual Animation) weergave

CODE 04



Beschikbaar gesteld door MAGIX Entertainment (www.magix.com)

5 x MAGIX MUSIC MAKER GENERATION 5

TWV F 100,-.

Nu met nog meer functies! Meer Power om je eigen muziek en video te creëren middels het "drag & drop" principe.

- 32 track arranger
- internet functie
- audio cd remixing

CODE 05



Beschikbaar gesteld door Columbia Tristar

5 x PLAYSTATION CRASH TEAM RACING

TWV F 130,-.

Fantastische kart race game!

- meer dan 20 geweldige tracks
- 5 modus, waaronder Adventure, Versus en Arcade
- te spelen met 1 tot 4 spelers.

CODE 06





Beschikbaar gesteld door RVC (www.rvc.nl)

1 x LEREN BLADE JACK

TWV F 800,-.

Dit fantastische jack is van echt kalfsleer

CODE 07

BEL EN WIN

Beschikbaar gesteld door Microtek Europe. (www.microtekeurope.com)

5 x EYESTAR 2 USB

TWV F 199,-.

Maak e-mail persoonlijk met video en geluid! De EyeStar 2 is een kleurencamera voor de PC en beschikt over een scherpe groothoeklens en automatische beeldcorrectie bij schokken en bewegingen. Systeem vereisten: Pentium 16 MB RAM, Windows 95/98



CODE 08



Beschikbaar gesteld door Global Distribution

10 x GAMEBOY ORGANIZER

TWV F 39,95.

Alles in één tas! Eindelijk een mooie en handige oplossing voor het meenemen van je Gameboy met spelletjes, light magic en de adaptor.

CODE 09

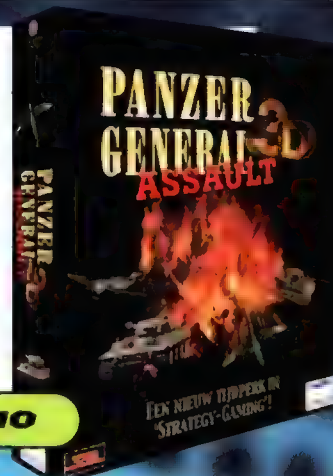
Beschikbaar gesteld door TLC Domus (www.learningco.com)

5 x PANZER GENERAL 3D ASSAULT

TWV F 99,-.

Zet de geschiedenis naar jouw hand met een eigen leger! In een duizelingwekkende 3D omgeving kunnen bossen worden verbrand, steden en vliegtuigen vernietigd en de vijand totaal vermorzeld.

- unieke 3D effecten
- meer dan 200 3D gemodelleerde units en 20 speciale leidermogelijkheden
- 10 gevechtsgebieden



CODE 10



Beschikbaar gesteld door Logitech. (www.logitech-pap.com)

2 x WINGMAN EXTREME DIGITAL 3D

TWV F 89,-.

Voor alle complexe manoeuvres! Hij is speciaal ontworpen voor geavanceerde spellen. De toegevoegde mogelijkheid van digitale communicatie staat borg voor snel en accuraat spelen. Het beschikt over 6 knoppen en een gashendel.

CODE 11



Beschikbaar gesteld door TLC Domus (www.learningco.com)

5 x CLOSE COMBAT IV

TWV F 99,-.

Loop een aantal bekende generaals tegen het lijf! Close Combat IV is een realtime wargame gebaseerd op de WO II. Alle componenten zijn aanwezig. Van onverwachtse aanvallen, krachtige verdedigers tot aan spionnen en saboteurs. Verder kunnen de soldaten vanuit de lucht aanvallen, zijn er grote tanks en zelfs de cavalerie kan rijdend te paard de wereld veroveren.

CODE 12



Beschikbaar gesteld door Logitech. (www.logitech-pap.com)

3 x WINGMAN GAMEPAD EXTREME

TWV F 109,-.

De meest intuïtieve gamepad van nu! De Gamepad is uitgerust met G-FORCE TILT, waardoor elke beweging van de gebruiker wordt vertaald naar een beweging op het scherm.

CODE 13



CODE 14

Beschikbaar gesteld door Denda (www.denda.com)

5 x GORKY 17

TWV F 100,-.

Een waanzinnig spannend strategie-spel! Je kruipt in dit spel in de huid van een NAVO-team. Samen met jouw manschappen dien je een verlaten Russische geheime militaire basis grondig te onderzoeken. Maar de meest gruwelijke monsters doen er alles aan om jou en je mannen vroegtijdig naar een andere wereld te helpen. Spanning ten top.

Beschikbaar gesteld door Global Distribution

10 x DREAMSTATION

TWV F 59,95.

Opgeruimd staat netjes! Berg je Dreamcast netjes op in de fraaie Dreamstation. Tevens kun je de gamepads netjes in dit opbergsysteem kwijt.



CODE 15

Beschikbaar gesteld door Denda (www.denda.com)

5 x SEPTERRA CORE

TWV F 100,-.

Een absolute topper in het genre! Deze Role Playing Game speelt zich af in een levendige fantasiewereld, waar je uiterst lastige puzzels zult moeten oplossen, het verschil tussen goed en kwaad op zijn juiste waarde moet inschatten, en uiteindelijk die wereld van de ondergang dient te redden.

CODE 16



Beschikbaar gesteld door Ubisoft (www.ubisoft.nl)

3 × SHADOW COMPANY

TWV F 99,95.



3D real-time tactische combat voor de PC met huurlingen die hun eigen specialisatie hebben.

- voertuigen als jetskies, boten, auto´s, tanks
- weer- en seizoensveranderingen
- huurlingen zijn in 3D geanimeerd en kunnen klimmen, kruipen etc.
- meerspeler optie voor 8 spelers via internet, LAN

CODE 17

Beschikbaar gesteld door RCV (www.rcv.nl)

5 × BLADE PRIJZENPAKKET

TWV F 100,-

- Blade koopvideo
- Blade Zonnenbril
- Blade T-shirt
- Blade Tattoo
- Blade Poster



CODE 18

Beschikbaar gesteld door Homesoft/GTI (www.homesoft.nl)

2 × DRIVERPC + ZELDZAME AUTO

TWV F 100,-.

Zet je schrap voor de rit van je leven!
Je beroep; undercover agent
Je doel; infiltreren in het criminele circuit
Je werkterrein; Driver is een "chase-game" gesitueerd in de straten van LA, San francisco, New York en Miami.
Je opdrachten; schaduwen van nietsvermoedende slachtoffers, oppikken van verdachte pakjes en het besturen van de vluchtwagen na een overval.



CODE 19

3× DRIVER PSX

TWV 129,95

CODE 20

Beschikbaar gesteld door Davilex (www.davilex.nl)

10 × A2 RACER3 EUROPE

TWV F 49,95.



Dwaze race door Europa!

- 18 unieke tracks dwars door Londen, Berlijn en Wenen Nachtrijden, jumps, vrij-rijden en spectculaire botsingen
- prachtige realistische omgevingen en gebouwen.

CODE 21

Beschikbaar gesteld door Ubisoft (www.ubisoft.nl)

3 × RAYMANPC

TWV F 99,95.

Rayman, de coole superheld, is klaar voor de strijd en voor de start. Leid Rayman op zijn doldwaze avontuur dat vol zal zitten met ongelooflijke stunts, schitterende 3D werelden en natuurlijk met allerlei grappen en grollen.



CODE 22

Beschikbaar gesteld door Ubisoft (www.ubisoft.nl)

0 3× RAYMAN N64

TWV F 139,95

CODE 23

Beschikbaar gesteld door That's Entertainment

10 × GROMADA PC

TWV F 49,95.



Mysterieuze buitenaardse wezens hebben de planeet veroverd en hebben reeds alle tanks in hun bezit op ééntje na; Cassandra, een supertank. Met deze tank moet jij weer controle krijgen over de planeet.

- meer dan 25 missies
- adrenaline verhogend strategische game
- multiplayer modus
- volledig configureerbare gevechtstanks voor de spelers

CODE 25

Beschikbaar gesteld door Nintendo (www.nintendo.com)

3 × DONKEY KONG N64

TWV F 169,-.



Supervette actie in de meest exotische omgeving!

- rijke graphics doen zelfs die van Banjo-Kazooie verbleken
- meer dan 100 prachtige geanimeerde special moves
- 8 reusachtige werelden, afgeladen met geheimen
- inclusief N64 Expansion Pak
- wonderschone beeld- en lichteffecten

CODE 24

Beschikbaar gesteld door Ubisoft (www.ubisoft.nl)

3 × TONIC TROUBLE N64

TWV 129,95.



Psychotische groenten, losgeslagen tomaten! Ed de Spacekadet morst per ongeluk een speciale drank over de Aarde. Alles op Aarde muteert in de meest merkwaardige wezens. Ed zal zijn fout moeten herstellen.

- 11 (+1) prachtige verschillende 3D omgevingen
- humoristisch

CODE 26

Beschikbaar gesteld door Easy Computing (www.easycomputing.com)

5 × GO KART RACING

TWV F 64,95.



Racen over 8 razendsnelle racecircuits!

- mogelijkheid om zelf een circuit te ontwerpen.
- verschillende weertypes
- hobby-, amateur- of profklasse.
- geschikt voor stuurwiel, muis, toetsenbord en joystick.

CODE 27

JET FORCE

Toen softwareproducer Rare op de spelletjesbeurs E3 een eerste glimp liet zien van Jet Force Gemini, werd er kritisch gereageerd. De characters waren te kinderachtig en de gameplay was nog saaier dan een gemiddelde EO-jongerendag. Terug naar de tekentafels en brainstormruimten voor een volledig gerestylede versie dus. En die is er nu!





KINDER-ACHTIG

Tijdens mijn bezoek aan de Nintendo headquarters kreeg ik de gelegenheid om de geheel opgepoetste versie van Jet Force Gemini te spelen. Wat me meteen opviel was dat de ontwerpers van Rare de kritiek die het spel had gekregen op de E3, serieus hadden genomen. Toen het publiek daar de eerste beelden van de game onder ogen kreeg, vonden ze het eigenlijk maar niks. Men vond de characters te jong en vooral te kinderachtig en over de gameplay leken de meesten ook niet echt te spreken.
En aangezien Rare natuurlijk flink wat units wil verkopen, hebben ze snel alle op- en aanmerkingen genoteerd, om vervolgens weer helemaal opnieuw aan de titel te beginnen.

RESTYLE

Het resultaat van al deze inspanningen is inderdaad een wat 'volwassenere' versie. De 'kleine kinder'-characters zijn uit de kluiten gewassen twintigers geworden. Het jongetje, Juno, heeft zijn rode ruimtepakje ingeruild voor een stoere blauwe outfit, die nog het meest lijkt op een Amerikaans politieuniform van een of andere special forces-unit. Het kinderlijke mangakoppie is omgestyled tot een strak heldenhoofd, compleet met moeilijke 'niemand fuckt met mij' blik.
Juno's zusje Vela heeft een nog grotere gedaanteverwisseling ondergaan en is van een klein schattig kleutermeisje veranderd in een foxy lady met torenhoge benen en een zowel kogelvrij als goedgevuld topje. Net als haar broer hebben ze haar ook die stoere oogopslag gegeven, die haar in combinatie met haar knalblauwe hairdo het image geeft alsof ze gefigureerd heeft in een TLC-clip.
De derde en laatste Jet Force Gemini held is nog wel een beetje zichzelf gebleven. Het is het hondje Lupus, die aan de hele restyling slechts een koddig hondeharnasje heeft overgehouden.

USE THE FORCE

Dit moedige drietal vormt het laatst overgebleven deel van de Jet Force Gemini-Crew, een soort intergalactische stadswacht. De rest ervan is op brute wijze afgeslacht door de kwade booswicht Mizar, die daarna de (trouwens wel heel erg op Endor lijkende) planeet Goldwood heeft aangevallen en de daar wonende (en trouwens wel heel erg op Ewok's lijkende) Tribal's tot slaaf heeft gemaakt.
Een fraai sujet dus die Mizar.
Als het ruim[illegible] van Juno [illegible] dens die a[illegible] onherstelba[illegible] digd was gew[illegible] den ze de benen [illegible] nen nemen, maar zonder hyperdrive (Ja, ze houden daar bij Rare vast van Star Wars) gaat dat niet zo makkelijk.
Echt gezellig is het niet op Goldwood aangezien er overal Stormtroopers, eh ik bedoel, gigantische mieren rondwandelen met lasersguns.
Maar onze helden zouden [illegible] helden zijn [illegible] zou een hele [illegible] game worden) als ze niet op heroïsche wijze de wapens ter hand zouden nemen en op avontuur zouden gaan op zoek naar hun verdwenen hyperdrive, terwijl ze on-the-way ook nog eens eventjes die schattige Tribal's bevrijden. Voorwaar een nobele missie!









GEMINI
...CE

In plaats van er een gezellige outing van te maken en met zijn drieën op stap te gaan, splitst het drietal zich op. In het begin kan je alleen met Juno spelen, maar verder in het spel mag je zelf kiezen in wiens persoon je de superioriteit van mens en hond boven mier gaat bewijzen.

TEGEN DE MUUR!

Na de bosplaneet Goldwood voert het avontuur je langs een aantal mooi vormgegeven werelden, variërend van de ijskoude woestijnplaneet Ceulean tot de gangen van het broedschip, waar het enorme mierenkoninger van Mizar wordt gekweekt.
Zolang je netjes op de door Rare uitgestippelde paadjes blijft lopen is Jet Force Gemini echt een genot voor het oog. Loop je toevallig een beetje de verkeerde kant op dan knal je al snel tegen de getexturizede muren aan, wat af en toe best hinderlijk kan worden. Oppassen dus.

MEGA-MIEREN

Overal waar je komt ligt het gevaar op de loer. Meestal in de vorm van drones (de megamieren) die je gelukkig met een paar snelle salvo's van je Jet Force Pistool naar de eeuwige mierenheuvel kan helpen. Met een beetje pech loop je in de armen van een Sniper Drone, die je vanaf een boomtop of rotsblok zit te bestoken zonder dat je er [illegible] erg in [illegible] van [illegible] rakkers is een [illegible] lastiger, want daarvoor moet je gaan targeten. Een snelle druk op de R-knop brengt het vizier in beeld, waarmee je je vijand moet gaan zoeken. Even later is ook deze Drone de pijp uit. Is dat alles, vraag je je af, terwijl je fluitend een hinderlaag vol vliegende vijanden inwandelt. Nee dus, want voor je er erg in hebt, zoeven er een dozijn schietende monsters om je oren of word je opgejaagd door supersonische vliegbeesten die je trakteren op een regen van kogels! En aangezien Jet Force Gemini een shooter is met een grote liefde voor traditie, word je ook nog eens opgewacht door een serie flinke eindbazen, die niet met zich laten spotten.

GAME OVER

Een ander traditioneel aspekt zit hem in de continues. Elk level moet je met een vastgesteld aantal levens doorstaan. Lukt je dat niet dan mag je weer van voren af aan beginnen. Gelukkig liggen er hier en daar levens verborgen en kan je natuurlijk overal je spel saven.
In het begin kan je alleen met Juno spelen en heb je nog geen beschikking over alle speciale krachten, upgrades en wapens, maar later krijgen je characters er een heleboel extra funkties bij. Zo krijgt Juno een jetpack waarmee hij kan rondvliegen en heeft de trouwe Lupus beschikking over raketpoten.

MULTI-PLAYER

Je drie characters zien er niet alleen heel verschillend uit, ze beschikken ook over verschillende kunstjes. Uiteindelijk is het de bedoeling dat je ze alle drie door dezelfde werelden heen loodst, waarbij ze telkens andere stukjes kunnen verkennen. Doordat Vela kan zwemmen komt ze bij geheime onderwatertunnels en de kleine Lupus kan door nauwe doorgangetjes kruipen waar de mens nooit doorheen past.
Als je met het voltallige Jet Force Gemini team alle levels hebt doorploegd, alle Tribals hebt bevrijd, alle ruimteschip-onderdelen bij elkaar hebt gesprokkeld en nog een paar van die dingen, ben je klaar om korte metten te maken met ome Mizor. Naast de Single Player game kan je Jet Force Gemini natuurlijk ook met zijn vieren spelen. Behalve de Battle mode en de Target Practice mode komt er een geheime Racing mode vrij als je als single player een bepaald niveau hebt bereikt.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁵
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	7⁵

▲ Grappig humor
▲ Veel gevarieerde levels
▲ Mieren afknallen
▼ Traditionele gameplay

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

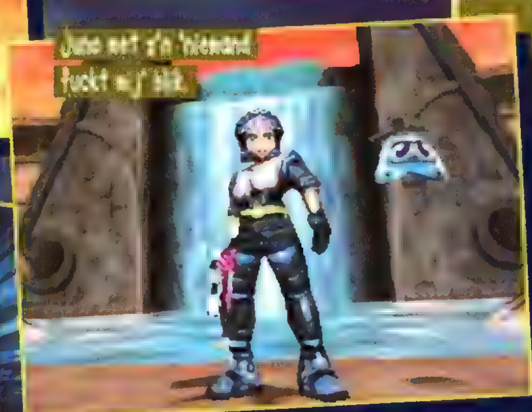
8⁰

Al vond ik de oorspronkelijke characters van Jet Force Gemini wel koddig, de game is er na de restyling een heel stuk mooier op geworden en staat garant voor vele uren speelplezier. Het is wat mij betreft niet de meest spectaculaire titel die Rare ooit heeft uitgebracht, maar hij mag toch niet ontbreken in je N64 collectie.
ANDREAS


De vijand verbergt zich achter het scorebord.


Is het geen schatje?


Eindbaas boven baas.


Juno met z'n 'niemand fuckt mij' blik.


Een stofje Descent?


Moet ik het weer alleen opknappen?

PRINCE BOX

Codemasters heeft in de afgelopen jaren een prima naam opgebouwd als het gaat om kwaliteitsgames. Daarom is het ook niet vreemd dat de halve wereld vol spanning zit te wachten op hun nieuwste titel: Prince Naseem Boxing.

DÉ MAN

De 25 jaar oude WBO Featherweight kampioen Prince Naseem Hamed heeft 33 officiële gevechten op zijn naam staan waarvan hij er maarliefst...33 gewonnen heeft. Van die 33 verliezende tegenstanders heeft hij er ook nog eens 29 knock-out geslagen. Je snapt het, de Prince is de man en het werd hoog tijd dat iemand eens een spel aan hem op zou dragen. Vorige maand vocht Naseem zijn 33e partij tegen de Mexicaan Cesar Cobrita Soto. De release van deze game had niet beter getimed kunnen worden want inmiddels is Prince dus niet alleen in het bezit van de WBO titel maar ook gelijk WBC Featherweight kampioen van de wereld. En deze laatste overwinning zal precies die publiciteit opleveren die de release van dit spel een goud randje zal geven.

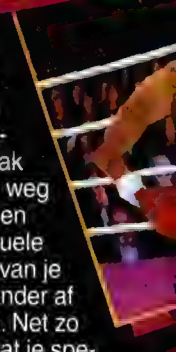
MANAGEN

Je kan een boel dingen zeggen van Codemasters maar niet dat ze hun games afraffelen. Vrijwel alles wat we tot nu toe van hen hebben gezien was van hoge kwaliteit. Alles is uitgewerkt en je zult zelden een detail tegenkomen dat niet klopt of vergeten is.
Met Prince Naseem Boxing is het niet anders. Het is niet zomaar een boksgame het is veel meer dan dat. Het is tegelijkertijd een full-blown boxing/management simulator. Je kunt boksers opleiden tot koelbloedige kampioenen en je kunt hierin ook jammerlijk falen.
Natuurlijk is er voor de gamers zonder een boel geduld ook de mogelijkheid om snel even een potje te knokken in de VS mode en als je met een paar vrienden bent, is het mogelijk om een toernooitje te spelen met maximaal acht fighters. De manier waarop het player-management is uitgewerkt, is echt perfekt. Je hoeft je niet met allemaal kleine dingen bezig te houden maar wel met een paar essentiële zaken, zoals het trainingsprogramma en het uitzoeken van de komende tegenstander.
Als je zover bent en het is tijd om je eerste partij te boksen dan kun je kiezen of je het gevecht aan de computer overlaat of dat je zelf de controller oppakt. Als je kiest voor de eerste mogelijkheid dan kun je wel gewoon de hele wedstrijd kijken.
Ik kan je vertellen dat dit bijna net zo spannend is als een echt titelgevecht en dat je na twee gewonnen partijen helemaal hooked bent aan dit spel. Twee partijen winnen is trouwens niet zo makkelijk als het klinkt. Het zal je een boel oefening in Naz' Training Gym kosten voordat je door hebt hoe je een goede verdediging afwisselt met een explosieve aanval.



PERFEKTIE IN VECHTEN

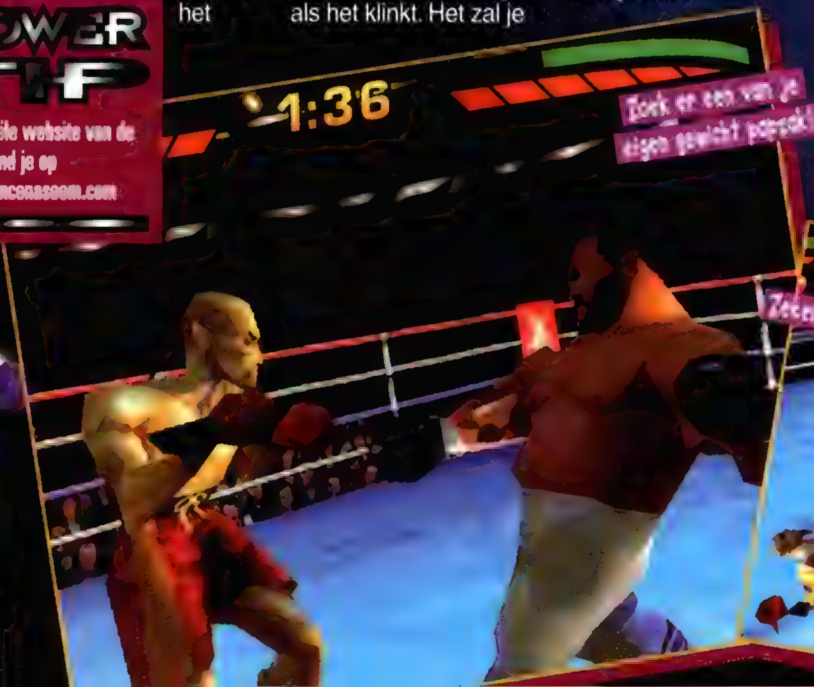
En daar zit hem inderdaad de trick: de afwisseling tussen een goede verdediging en een snelle aanval. Het duurt even voordat je aanvoelt wat een tegenstander gaat doen omdat je even door moet hebben hoe de characters reageren na een aanval.
Het werkt eigenlijk net als in een echte bokswedstrijd: het is eerst even aftasten naar de zwakke plekken van de tegenstander. Even wat plaagstootjes. Als je door hebt dat een tegenstander bijvoorbeeld traag reageert op een leverstoot dan weet je dat je hem daarna flink in zijn gezicht kan meppen omdat ie nog bezig is om zijn maagstreek te verdedigen. Dit systeem is door Codemasters perfekt uitgewerkt.
Zo zul je merken dat een bokser na het uitdelen van een paar rake klappen fanatieker wordt en bij een falende verdediging van de tegenstander zelfs een razendsnelle serie klappen kan uitdelen.
Na zo'n uitputtende charge zal de aanvallende bokser een beetje trager uithalen en moe en bezweet zijn.
Soms heeft hij dan nog genoeg puf over om door te gaan en een tweede serie klappen uit te delen en soms is het gewoon zaak om even weg te lopen en de eventuele klappen van je tegenstander af te weren. Net zo lang totdat je speler weer bijgekomen is en weer in de aanval kan.
Het is niet zo dat de verschillen tussen een bokser die moe is en een frisse vechtersbaas erg groot zijn. De wedstrijd zal effekt hebben op allebei de vechters en het is eigenlijk een kwestie van je character leren kennen, hem aanvoelen en dusdanig trainen dat zijn specifieke kwaliteiten nog beter benut worden.



POWER TIP

De officiële website van de Prince vind je op www.princenaseem.com







NASEEM




...sseren jongen.


Rocky 4?


De Gym ziet er prachtig uit.


En vastzetten in de hoek.

tot Superheavyweight. Het is overigens in eerste instantie maar mogelijk om zestien boksers te kiezen. Dat is een beetje weinig, helemaal als je bedenkt dat dat betekent dat er voor elke gewichtsklasse maar drie of vier boksers beschikbaar zijn. Het is slechts een kleinigheid en als je een beetje beter in het spel bent en je hebt je eerste serie overwinningen op je naam staan, komen er snel meer boksers om uit te kiezen.

Je kunt je fights afwerken in Rusland en Las Vegas en nog veertien andere schitterend gemoddelde écht bestaande arena's.

De moves die de boksers kunnen maken zijn zeer divers en heel mooi geanimeerd waardoor de gevechten werkelijk een lust voor het oog zijn.

Als je dit allemaal onder de knie hebt, zul je merken dat Prince Naseem Boxing een spel is waar je werkelijk uren, dagen, maanden en misschien zelfs nog wel langer mee zoet kan zijn.

MOEILIJKE MINPUNTEN

Het is moeilijk om minpunten aan deze game te ontdekken. Codemasters is werkelijk tot het uiterste gegaan om dit spel perfekt af te leveren. Er zitten meer dan honderd boksers in het spel die variëren van Featherweight

Kortom, het heeft een tijdje geduurd voordat we een goede boksgame op de PlayStation te zien kregen maar gelukkig is die tijd nu eindelijk aangebroken. Prince Naseem Boxing is een super gevarieerd spel dat het zeker goed zal doen in de koopgekte die gaat losbarsten rond Kerstmis.

RAPPORT

graphics	9²
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	9¹

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

9⁰

Prince Naseem Boxing is een juweel van een spel waar zelfs de gamers die niet van boksen houden veel plezier aan kunnen beleven. Codemasters bewijst nog maar eens dat ze staan voor kwaliteit en originaliteit en dat daar geen concessies aan worden gedaan.

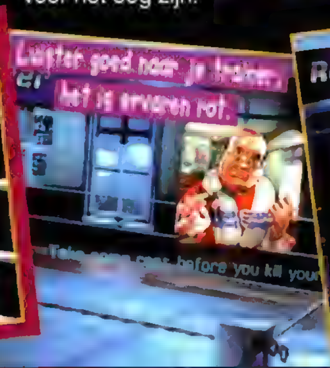
BORIS




Drinken we straks een biertje Prince?



Mag ik u alvast feliciteren meneer Prince?


Luister goed naar je trainer, het is ervaren rot.



Train de man tot een kampioen.

FIFA 2000

Ik weet niet veel, maar één ding weet ik zeker: heel wat voetbalfreaks hebben zitten wachten op deze game. Persoonlijk ben ik nooit een groot liefhebber geweest van EA Sports' soccergames, maar wie weet dat daar met deze titel ('nieuwe eeuw, nieuwe kansen') verandering in komt.







Springen, scheet laten

RAPPORT

- graphics 9⁴
- geluid 9⁶
- originaliteit 8⁰
- speelbaarheid 8⁴

▲ Veel competities
▲ Prachtige stadions
▲ Verbeterde 3D engine
▼ (Nog) geen mogelijkheid tot on-line gaming

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100 16 Mb RAM, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8⁹

Prachtige verzorgde graphics, enkele kleine maar goede aanpassingen en de opvallend goede speelbaarheid laten deze versie met kop en schouders boven de concurrentie uitsteken. Zelfs op de minder krachtige PC's.

SKATE

VERTEERBAAR

Oké, ik moet wel toegeven dat er een stijgende lijn zit in de kwaliteit van de FIFA-serie. Kreeg ik de '96 en '97 edities met geen mogelijkheid door mijn strot, de latere updates kenden aardig wat verbeteringen, wat het voor mij vanaf dat moment beter verteerbaar maakte.
Toch weten de trouwe PU-lezers dat mijn voorkeur altijd uitging naar andere footies (zoals Actua Soccer 2 en 3 en ISS Pro) en ook aan het eind van dit jaar verschijnen er verschillende soccergames op de markt waarvan ik vind dat ze er zeer zeker mogen zijn. Zo ben ik, zoals jullie in PU 11 al hebben kunnen lezen, zeer te spreken over UEFA Striker. Maar face it Skate (ik brabbel nu even in mezelf), FIFA heeft bepaalde features waar je gewoon niet omheen kan, jongen.

NINTEN-NO

By the way, zoals jullie zien gaat deze preview over de PC- en PSX-versie (op de N64 wordt geen FIFA-game gereleased) omdat er kwa concept en opties geen verschillen zijn tussen de twee. Het enige verschil zit 'm eigenlijk puur en alleen in de hardware en ik zal zo meteen nog wel een aantal specifieke details van de systemen afzonderlijk beschrijven.
Laat ik eerst maar beginnen met de facetten van de game die op beide systemen met elkaar overeenkomen.

PROMOTIE/DEGRADATIE

Te beginnen met de opties, de teams en het aanwezige spelersmateriaal.
Met meer dan 450 nationale- en clubteams verdeeld over vijftien landelijke competities (grotendeels Europese), drie toernooien, en een veertigtal Classic teams (van Milan '88-'90 tot het Hollandse nationale team van 1974) kun je in ieder geval nog een flink tijdje vooruit.
De drie cups zijn te behalen in de World Cup, de Champions League (al heeft die hier een andere naam) en de Europa Cup II. Je kunt daarnaast ook gaan voor een nationale competitie naar keuze en het aardige hiervan is dat je je nu ook kunt plaatsen voor een van de Europese competities wanneer je aan het eind van de rit in de bovenste regionen eindigt. En denk maar niet dat je als laatste kunt eindigen zonder te degraderen, want dan ben je gewoon de lul. Dahaag KPN, hello Toto!
Alsof dat nog niet genoeg is, kun je ook nog je eigen competitie of toernooi in elkaar zetten en is er een uitgebreide Training mode, waar je dezelfde soort opdrachten dient uit te voeren als bij UEFA Striker het geval is.
De spelers zijn in FIFA 2000 gedetailleerder uitgewerkt dan ooit, niet alleen de individuele kwaliteitsverschillen (samenhangend met de verbeterde A.I.), maar ook de fysieke en lengteverschillen zijn nu nog duidelijker aanwezig. Zelfs de kapsels van de spelers zijn uiterst nauwkeurig uitgewerkt. Dat soort details zorgen ervoor dat je je nog meer betrokken voelt tot het door jou geselekteerde team.

DOLLE STIER

De FIFA-serie heeft zich nooit gekenmerkt door radikale veranderingen aan te brengen aan de graphics en gameplay. Ook nu zijn er zo hier en daar wat kleine aanpassingen en verbeteringen in het spel verwerkt. Zo geldt voor de PC-versie dat de makers ervoor hebben gezorgd dat de game nu, dankzij de nieuwe 3D engine, ook op de minder krachtige PC's soepel blijft lopen. Wanneer je kijkt naar



..., je mag je handen gebruiken hoor!







POWER TIP



Shit, de keeper gaat de bal verrot slaan.

het in-game gebeuren (dit geldt weer voor beide systemen), zie je dat er wat nieuwe schijnbewegingen in het leven zijn geroepen en er nu ook de mogelijkheid is om de bal af te schermen van je tegenstander.
Verder is er nu een optie aanwezig die ervoor zorgt dat je met drie verschillende knoppen kunt kiezen op welke tegenstander je twee van je medespelers zet, in geval van dode spelmomenten (hoekschoppen, vrije trappen, inworpen).
Ik liet net ook al het begrip A.I. vallen; deze is, zoals ik al zei, weer wat verbeterd en zorgt ervoor dat de tegenstander zich beter kan instellen op jouw strategie (en het veranderen daarvan). Denk dus niet dat jij met een Marc Overmars negentig minuten lang ongestoord als een dolle stier langs de zijlijn kan razen. Vroeg of laat krijg je dan echt wel dubbele mandekking op je ass, mits het natuurlijk een team met voldoende kwaliteit is.

MEER GRIP

FIFA is in grafisch opzicht altijd al top geweest en dat is ook nu weer het geval.
De bediening is gelukkig weer wat simpeler gemaakt, zodat gasten als ik (die niet zo houden van honderdduizend verschillende gecompliceerde moves) nu ook wat meer grip op de controls hebben. Wat me wel stoorde, is dat de speelsnelheid nog steeds aan de rappe kant is. Zelfs in de traagste stand had ik regelmatig moeite om de bal geconcentreerd te volgen. Het zal allemaal best wel zo zijn dat velen onder jullie dat juist graag zien, maar ik vind dat, wanneer je een realistisch ogende game maakt, je ook de snelheid van het spel in ogenschouw moet nemen. Een mogelijkheid tot wat langzamere speelsnelheid was dan ook plezierig geweest.

FRUSTIE

Een andere storende faktor was het feit dat mijn spelers (en vreemd genoeg vooral die van mijn verdediging, nota bene de reuzen van het stel) heel veel luchtduels verloren. Wat ik ook probeerde, ze waren of heel vaak te laat of ze namen niet eens de moeite om een sprongetje te maken. Dat wilde nogal eens tot frustraties leiden bij hoekschoppen, die er regelmatig met groots gemak door tegenstanders ingekopt werden. Zelfs al had ik de beste verdedigers van de wereld bij elkaar gekocht (jawel, ook het beperkte transfersysteem is weer in het huis), dan nog moest ik vaak het onderspit delven.
Desondanks kan gezegd worden dat FIFA 2000 een uitstekende opvolger is geworden, en dat zowel de die-hard fans als geïnteresseerden de tijd van hun leven zullen hebben met deze game. Wie de FIFA-games nooit gedigged heeft, zal waarschijnlijk niet opeens radikaal omslaan, maar ik raad iedereen aan om deze footie zeker even goed onder de loep te nemen.

POWER TIP

De minst moeilijke goals maak je door aan de ...



Fraaie redding.



Hallo boys, het is geen synchroon zwemmen hier.



Zeker geleerd van Machlas.



Moet dat nou, met drie man op de bal.

RAPPORT

graphics	8^{8}
geluid	9^{6}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{6}

- ▲ Leuke gezichtsuitdrukkingen
- ▲ Uitgebreide Editor mode
- ▲ Verbeterde controls
- ▼ Nog steeds wat aan de snelle kant

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,-,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^{8}

Oh, dus je hebt FIFA 99 al? So what! Die van 2000 kent weer voldoende verbeteringen, updates en andere aanpassingen om 'm zeker te checken. Het begint de realiteit in ieder geval aardig te benaderen.

SKATE

THIS IS FOOTBALL



Zo, die zit.



Het lijkt wel een internationale parenclub.



Wedden dat ie er in gaat?

This Is Football zal volgens de makers een geheel nieuwe dimensie toevoegen aan deze immens populaire sport. Huh, eerst zien en dan geloven, is het motto van PU's footie-specialist bij uitstek.



Dat wordt een enkeltje ziekenboeg.



Hoe vertellen we 'm dat het buitenspel was

POWER TIP

[illegible] komen aan de [illegible] van het zestien meter [illegible] het beste tot hun [illegible]. Houd je schietknop [illegible]!

ULTIEM?

Wanneer ik een kijkje neem op de Sony Computer Entertainment England-site, en zie wat er zoal over deze soccergame vermeld wordt, krijg ik spontaan een harde plasser. Damn, als ik de makers moet geloven is This Is Football een revolutionair voetbalspel.
Toegegeven, de enorme hoeveelheid features is niet voor de poes en grafisch ziet het er ook bijzonder goed uit.
Laat deze game nu net op mijn buro terechtkomen. Zou This Is Football dan misschien die ultimate soccergame zijn waar ik (met vele anderen) al jarenlang naar op zoek ben?

ALLES IN HUIS

This Is Football heeft zo'n beetje alle denkbare opties in huis; zowel club- als landenteams, de officiële spelersnamen, alle toernooien die waar dan ook ter wereld georganiseerd worden, een uitgebreide Editor mode en weet ik veel wat nog meer. Dat is in ieder geval hoopgevend.
Komen we nu bij het minder hoopgevende deel van mijn betoogje. Wat was namelijk het probleem: de handleiding was helaas niet inbegrepen bij deze versie, waardoor ik zelf moest uitzoeken hoe de bediening precies in elkaar stak.
Normaal gesproken is dat nooit zo'n probleem; schieten is vaak het vierkantje, passen het driehoekje, en sprinten het cirkeltje.
Het wordt echter een stuk lastiger wanneer blijkt dat er een dertiental (!) verschillende soorten passes te maken zijn en een stuk of vijf verschillende slidings. Zie er dan maar eventjes uit te komen!
Nou, dat lukte me dus niet echt, waardoor ik regelmatig achter de feiten aanliep. Ik kon maar geen sprintjes trekken wanneer een tegenstander van me vandaan rende, kopduels won ik zelden en het maken van doelpunten werd door dit probleem al helemaal een lastig karwei.
Toch zou het allemaal niet zo moeilijk moeten zijn, want het schijnt dat alle bewegingen met maximaal twee knoppen gemaakt kunnen worden. Ja, als je ze alle honderdvijftig (oké, ik overdrijf) uit je hoofd kent!

EVERT LEEST VOOR

Een ander punt waar ik toch wel over struikelde, is de manier waarop je een schot op het doel lost (en dat heeft niets met de handleiding te maken).
In de meeste gevallen gebeurt dat binnen enkele honderdsten van een seconde, terwijl je er hier toch wel wat langer mee bezig bent. Zo moet je om een beetje een gevaarlijk schot te lossen, de schietknop al ingedrukt houden wanneer je medespeler net een pass naar jou verstuurd heeft. Dit heeft tot gevolg dat een last minute schijnbeweging om een verdediger te passeren wel erg moeilijk te maken is. Want, heb je eenmaal een commando gegeven, dan zal je speler hem maken ook, of je nu wilt of niet.
Toch weet ik niet zeker of de bediening per se slecht te noemen is. Ik denk eerlijk gezegd dat het even een kwestie van wennen is en dat je er wellicht toch een hoop plezier aan kan beleven.
Dit geldt ook voor het commentaar dat gegeven wordt door een van Neerlands beste commentatoren: Evert Ten Napel. Alleen irriteerde ik me regelmatig aan de manier waarop hij sommige zinnen uitsprak. Soms hoor je bij wijze van spreken het papiertje met al die uitspraken nog ritselen door je luidsprekers! Jammer, jammer, jammer.
Er valt echter genoeg te beleven op en rondom het veld. De stadions ogen prachtig, de bewegingen van de spelers zijn supervloeiend en de A.I. en de toegepaste taktieken van medespelers en tegenstanders is van uitzonderlijk hoog niveau.
Ik zou dan ook zeggen: check This Is Football zelf even goed en vel vervolgens je eigen oordeel. Wie weet vinden jullie mijn minpuntjes helemaal niet zo min.

RAPPORT

graphics	8.3
geluid	8.5
originaliteit	9.0
speelbaarheid	7.0

- ▲ Heel veel competities
- ▲ Heel veel teams
- ▲ Heel veel mogelijkheden
- ▼ Bediening is niet altijd je van het

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bf.ca. 21750
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

8.4

In mijn ogen is This Is Football niet het achtste wereldwonder dat Sony in handen denkt te hebben, maar een goede toevoeging aan dit genre is het zeer zeker. Speel het en je weet het.

SKATE

Na UEFA Striker op de Dreamcast en de PSX is het tijd om de PC-versie onder de loep te nemen. Alleen, waarom heeft Rage Software (ditmaal in samenwerking met Microsoft) deze soccergame een andere titel meegegeven?

INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

LEKKER OP DREEF

Na een telefoontje gepleegd te hebben met het hoofdkantoor van Micosoft Nederland (ik wil nu eenmaal altijd het naadje van de kous weten) met de vraag waarom de titel veranderd is, kreeg ik te horen dat het puur om marketing-technische redenen gedaan was. Nou ja, het zal dan wel.

Een ander verschil dat me gelijk opviel, was het ontbreken van de officiële spelersnamen en nu ik toch lekker op dreef ben: waar zijn in hemelsnaam de clubteams die in de andere versies wél aanwezig zijn?

Nou, er moet dan toch wel wat tegenover staan, wil deze footie bij mij in even goede aarde vallen als de andere twee versies deden.

NIET ZO CLASSIC

Wat me enigszins tegenviel, is dat er tegenover deze gebreken geen nieuwe opties aan het spel zijn toegevoegd. Wel is het hier mogelijk om te kiezen uit meer dan zeventig landenteams. Verder is zo'n beetje alles hetzelfde gebleven. Negen verschillende gameplay-mogelijkheden, waaronder de welbekende Training mode, de Europese Kampioenschappen, de Territories Cup en de Classic Matches. Speel je laatstgenoemde op de consoles, dan heb je te maken met historische wedstrijden uit de Europa Cup I en de Champions League. Hier is het zo dat er een achttal grote internationale wedstrijden gespeeld kunnen worden, waaronder (hoe kan het ook anders) Duitsland-Nederland. Overigens is het wel vreemd dat het Nederlands Elftal, als we deze game moeten geloven, destijds in het blauw én met zeker zes donkere mannetjes aan de wedstrijd begon. Met andere woorden: deze wedstrijden zijn dus, net als de spelersnamen, fiktief en daarmee allesbehalve classics.

SNOR

Toch is het niet allemaal kommer en kwel in IF 2000. Met meer dan zeventig teams kun je per slot van rekening een aardig tijdje vooruit en met de Editor-optie kun je nog altijd een aantal facetten van je favoriete team veranderen. Het duurt allemaal wel even eer je de juiste namen en tenues gecreëerd hebt, maar dan heb je tenminste wel een authentiek elftal.

Het belangrijkste van zo'n voetbalspel is natuurlijk de combinatie van de graphics en speelbaarheid. Wat dat betreft zit het met deze game wel snor. De A.I. van zowel de tegenstanders als jouw medespelers mag meer dan behoorlijk genoemd worden en in grafisch opzicht heeft IF 2000 aardig wat weg van EA Sports' FIFA-serie.

De bewegingen van de spelers zijn ook goed verzorgd, alleen is het wel zo dat sommige bewegingen die je uitvoert een beetje laat doorgevoerd worden. Geef je een speler de opdracht om een mannetje te tacklen, maar staat deze op een meter of twee van je vandaan, dan zal jouw speler die aktie alsnog uitvoeren wanneer hij de tegenstander nadert.

Dat wil soms wel eens voor verwarring zorgen, daar het spel dermate snel verloopt, dat je vaak na enkele seconden weer een andere beweging wilt maken dan de move die je vlak daarvoor in gedachten had. Is het nog een beetje te volgen allemaal?

Desondanks is International Football 2000 geen slechte game geworden, alleen waag ik te betwijfelen of ie kan wedijveren met een aantal titels die nu en de komende periode zullen verschijnen. De tijd (en jullie voorkeur) zal het uitwijzen.

RAPPORT

graphics	8,4
geluid	8,2
moeilijkheid	6,8
speelbaarheid	7,0

+ Meer dan zeventig teams
+ [illegible]
- Soms lastig speelbaar
- Geen clubteams en officiële namen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,00 Bfr.ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 133 MHz (Aanbevolen: Pentium 200 MHz of hoger met DirectX 6.1 compatible 4Mb 3dfx-Card), 32 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Rage Software
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

7,6

Met wat meer opties en een wat officiëler tintje, had International Football 2000 in mijn ogen net zo goed geweest als de console-versies. Helaas is dat niet geheel het geval, maar toch scoort deze footie een ruime voldoende.

SKATE


Kom gerust in aktie, kiep!


Is die bal soms heet?


Typisch Braziliaans: altijd alles mooi willen doen.


Perfekte tackel, naar wij dachten.


Even de buikspiertjes testen.


Eeeh scheids, volgens mij is dit een strandbal.

POWER TIP

Houd de linker trigger-knop of de spatiebalk ingedrukt om je speler automatisch richting een bal te bewegen die nog in de lucht is.


'Een magische tijd op het gebied van Role Playing Games is aangebroken'
Septerra Core
Legacy of the Creator
Septerra Core is dé Role Playing Game van 1999, waarin je te maken krijgt met intrigerende raadsels, sterke karakterontwikkelingen en strategische gevechten.
Begeef je in een wereld waar de grenzen tussen goed en kwaad zijn vervaagd. Een wereld waarvan de kern een levende computer is die de creaties van zijn meester scherp in de gaten houdt. Een wereld in het verre verleden gecreëerd, als een test voor de inwoners om een oplossing te vinden....
Aan jou de taak om het geheim van de planeet Septerra te achterhalen en de planeet te redden. Faal niet, want dan is de planeet Septerra verloren!
nu overal TE KOOP
TopWare Interactive
WWW.TOPWARE.COM
www.septerracore.com
denda multimedia bv
Steeds een stap verder!
WWW.DENDA.COM

FA Premier League Manager

Shit, schreef ik vorige maand dat ik deze eeuw geen voetbalmanager games meer wilde zien, word ik op het randje van het nieuwe millennium 'aangenaam' verrast door nog eens twee titels. Nou vooruit dan.

BEPERKT

Op het eerste gezicht lijkt FA PLM dik in orde: goed verzorgde graphics en aardig wat overzichtelijke opties. Kijk je echter verder, dan kom je net als ik tot de conclusie dat er toch wel wat ontbreekt aan deze sim. Zo vond ik nergens een topscorerslijst en zijn de mogelijkheden om taktische veranderingen aan te brengen tijdens een wedstrijd vrij beperkt.
De database van de spelers is ook niet al te uitgebreid (in vergelijking met PC-versies), en ook de trainingsmethoden zijn tamelijk beperkt.

WORSTELEN

Bovengenoemde minpuntjes zijn in mijn ogen cruciaal voor een game in dit genre en ik begon me dan ook vrij snel aan deze beperkingen te ergeren. Het kan toch niet zo zijn dat ik als manager geen veranderingen in het spelconcept kan doorvoeren tijdens een wedstrijd? Ik kwam niet verder dan het veranderen van speelsysteem (4-4-2 naar 4-3-3) en het toepassen van wissels, daar waar ik op sommige momenten wilde kiezen voor details als aanvallen via de vleugels en meer agressie bij de verdedigers.
Tja, dat zijn toch cruciale opties die in zo'n spel verwerkt moeten zijn. En dat is bij FA PML helaas niet het geval.

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	8⁰
originaliteit	7²
speelbaarheid	7⁴

+ Overzichtelijke schema's
+ Aardige wedstrijdbeelden
- Te weinig details
- Weinig aanpassingen tijdens wedstrijd

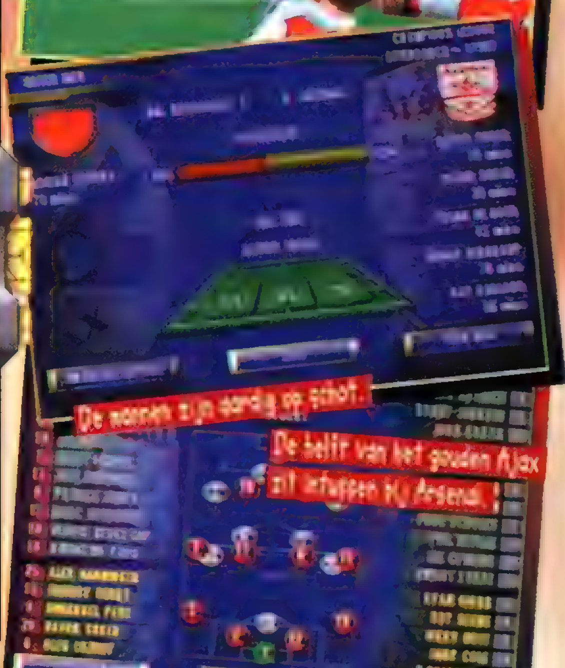
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.00 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

7⁸

Wat maakt een voetbalmanager game goed? Juist, de details. Aangezien er daar in FA PLM net wat te weinig van zijn, moet ik helaas concluderen dat deze sim niet boven de middelmaat uitstijgt.
SKATE



Na een goal mag er gelachen worden.



De menu's zijn aardig op schot.

De helft van het gouden Ajax zit inmiddels bij Arsenal.

LMA Manager

Ook in LMA Manager kun je aan de slag met Engelse profclubs; eens kijken of de details die Premier League Manager zo node mist, niet over het hoofd zijn gezien.

GEEN BUIL

LMA Manager heeft zo goed als alles in zich; van trainingsmethoden tot spelersstatistieken en alles is uiterst gedetailleerd uitgewerkt. Ik had soms gewoon het idee dat ik een PC-titel aan het spelen was, zo uitgebreid is deze game. Het enige minpunt dat ik kon vinden, was de nogal beperkte database. Hierin vond ik alleen maar spelers uit Engeland en de grotere clubs uit Europa terug. Tja, de capaciteiten van de PSX zijn nu eenmaal beperkter dan die van een gemiddelde PC, en dus is het logisch dat er wat gekapt wordt in het grote databos. Toch heb je voor het overige zo ontzettend veel informatie ter beschikking dat je je hierover echt geen buil valt.
Het is misschien allemaal wat minder overzichtelijk dan de gemiddelde manager game, maar het aantal opties dat je ervoor terugkrijgt, is overweldigend. Daarbij komt dat, wanneer je de gameplay eenmaal onder de knie hebt, het allemaal een stuk makkelijker en overzichtelijker wordt.

UIT JE STOEL

Tevens zijn de mooiste wedstrijdbeelden aanwezig die ik ooit gezien heb. Eerst wordt de wedstrijd gespeeld met beelden die nogal wat weg hebben van een Sensible-titel, maar wanneer je naderhand de samenvatting in de TV-studio terugziet, val je bijna uit je stoel. Wat een kwaliteit zeg!



Zeg 't maar, wie neemt 'm?



En voor de liefhebbers: grafieken en statistieken.



Kiep, handen omhoog, sukkel!

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	8²
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁶

+ Ongelooflijk veel opties
+ Prachtige beelden van samenvattingen
+ Veel kleine details
- Beperkte database

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8⁵

LMA Manager is een absolute toptitel. De betrokkenheid bij je club, spelers en staf is enorm. De opties zijn een must, evenals de beelden van de samenvattingen. check die shit!
SKATE


M1A2 ABRAMS
1CAV 3-8CAV
BE THE LAST THING TO GO
TROUGH YOUR ENEMY'S HEAD...
ARMORED
FIST 3
SPEEL O.A. ON-LINE EN
COMMUNICEER
VIA EEN HEADSET MET
voice-over-net
NOOIT EERDER WAS
EEN ON-LINE OORLOG
ZO REALISTISCH!
INFOGRAMES
NOVALOGIC®
The Art of War
PC CD ROM



De winter komt eraan moeten ze gedacht hebben bij Electronic Arts want hun nieuwste sneeuwscooter game komt precies op tijd om de eerste sneeuwvlokken te zien vallen.



LOW PROFILE

Sled Storm is niet bepaald een high profile game. Ik moet je zelfs eerlijk bekennen dat ik er pas een paar weken terug voor het eerst van hoorde.
Dat wil trouwens niet zeggen dat het een spel is dat niet de nodige aandacht verdient. Integendeel.
Sled Storm is een super vette game en als je misschien het idee hebt dat racen op sneeuwscooters meer iets is voor mietjes en eskimo's dan heb je het goed mis. Het is geen enkel probleem om op deze trillende sneeuwschuivers moves uit te halen waar de gemiddelde snowboarder kramp van in zijn maag krijgt. Daarnaast zijn de makers van Sled Storm erin geslaagd om een perfekt realistische besturing van deze dingen in het spel te verwerken. Ik bedoel, ik *heb nog nooit in het* echt op een sneeuwscooter gezeten maar ik weet zeker dat het ongeveer zo moet zijn als in dit spel. Misschien komt dat realistische gevoel niet alleen door de goede besturing maar ook door de schitterende graphics en de lekkere crispy feel van de sneeuw. Niet van die half gare bruine Nederlandse zeik sneeuw maar echte knisperende-op-vakantie-naar-de-alpen-wintersport sneeuw.

ECHTE PRET

Sled Storm is een racer voor maximaal vier personen, te spelen in splitscreen of quadscreen hetgeen er overigens perfekt uit blijft zien. Tijdens het racen kun je punten verdienen door stunts uit te halen maar het is natuurlijk ook belangrijk om eerste te worden.
Alleen als je eerste bent geworden mag je je punten meenemen naar de volgende track, maar je snapt dus dat je wel eerst wat tricks moet laten zien voordat je überhaupt punten hebt.
Heb je dat allemaal een beetje onder de knie dan kun je aan de slag met het upgraden van je sneeuwscooter en dan begint de pret pas echt.

COMPLIMENTJE

Een speciaal complimentje gaat uit naar de programmeurs die de AI van de computertegenstanders voor hun rekening hebben genomen. Die gasten hebben werkelijk fantastisch werk verricht.
De computer racet namelijk precies als een menselijke tegenstander. Hij snijdt je af, raast over je heen als je gevallen bent, maakt zelf ook fouten en rijdt bijna nooit dezelfde route. Het lijkt ook wel alsof de computer niet echt beter of slechter is dan jij maar je gewoon een beetje bijhoudt en soms iets slechter is en soms iets beter.
Sled Storm lijkt op het eerste gezicht een beetje een simpel spel maar als je het even speelt, zul je merken dat die simpelheid zo goed is uitgewerkt dat het een bepaalde diepgang met zich meebrengt die gewoon gewaardeerd moet worden.
Je vindt het terug in alles: in de AI, de tracks, het upgraden van de Sleds en de characteranimatie. Kortom, Sled Storm is koel.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{0}

- Goed uitgewerkte tracks
- Prima AI

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributie: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^{1}

Het komt niet vaak voor dat EA een spel uitbrengt zonder er een boel bombarie omheen te produceren maar deze keer hebben ze dat onterecht achterwege gelaten. Sled Storm is namelijk een prima spel waar alle sneeuw- en racefans dikke pret mee zullen hebben.

BORIS





POWER TIP

Als je begint met upgraden ga dan eerst voor meer stabiliteit dan pas voor meer snelheid.





Links Extreme

Je kunt je ogen bijna niet geloven. Dat saaie Microsoft komt eerst met de uitstekende racer Midtown Madness, schenkt ons vervolgens de vette basketbalgame NBA Inside Drive 2000 en verneukt nu op giga-wijze de edele golfsport. Leve Bill!

BIG BERTHA

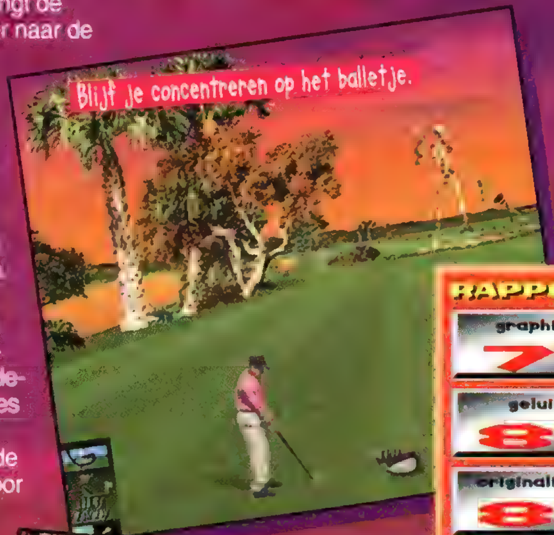
Golfen saai? Nou misschien in het echt, maar niet in de gameswereld. Want waar de fijngevoelige types Beavis en Butt-head eerst de midgetgolfsport op grove wijze vermaggelden, daar knalt ome Bill nu in Links Extreme enkele golfcourts fijntjes aan gort. LE is gebaseerd op de engine van Links LS, Microsoft's meer dan uitstekende golfsim. Maar de twee games hebben evenveel te maken met elkaar als Lothar Mattheus met fair play.
Slechts de interface doet nog denken aan Links LS, voor de rest is LE compleet andere shit. Weliswaar gaat het er in deze game ook om wie de bal het eerst put maar de manier waarop dat gebeurt, is op zijn zachtst gezegd ietsje anders vormgegeven.
Je kunt Links Extreme het beste als arcadegolf beschouwen. Ligt je tegenstander te ver voor, dan chip je gewoon een Big Bertha, Houwitzer of 13 Pounder op zijn geruite pet. En is mikken te lastig, dan gebruik je gewoon een Rocketball, een Stickyball, of een altijd treffende Pinseeker (die mij de allereerste hole-in-one op de PC opleverde).

EXPLOSIEVE BALLEN

Links Extreme kent vier game modes. In de Demolition Driving Range moet je in snel tempo explosieve ballen tegen stilstaande of voortbewegende voorwerpen slaan. Elke treffer levert een bepaald aantal punten op. Diegene die de meeste punten scoort, wint. Het kanonnenvoer bestaat onder andere uit bekakte golfers, auto's, cowboys, koeien en buideldieren. Een volkomen geschoffelde game mode dus.
In Extreme Golf werk je de achttien banen van een van de twee fraaie courts van LE af. Gewoon golfen mag, maar trickshots en bommen gebruiken maakt het allemaal veel leuker.
Poison is de derde beschikbare game mode. Je kunt hier op twee manieren winnen. Of je put het best, of je blaast je tegenstander eerder op. Moet je raden wat ik het leukst vond. Deze mode is natuurlijk helemaal dope als je 'm via het internet tegen je vrienden speelt.
De Stroke mode is voor sissies. Gewoon lekker golfen, zonder dat je gestoord wordt door overstekende zombies, opduikende geraamten of een vette Houwitzer inslag op de Tee.

SCHRAAL

De hamvraag is natuurlijk, 'is dit alles nu echt leuk'. Leuk ja, maar om nu te zeggen dat ik tijdens het spelen meerdere onderbroeken bevuild heb, nee. Alle modes boeien een paar uur, daarna heb je 't wel gehad.
Links Extreme biedt zowel op grafisch als gameplay-gebied gewoon te weinig afwisseling. Ik bedoel, slechts twee courts met in totaal 27 banen, dat is wel wat erg schraal.
Het idee achter deze game is absoluut aardig en het brengt de golfsport zeker naar de hardcore gamer toe. Developer Access heeft een en ander echter niet diep genoeg uitgewerkt om lang te boeien. Steeds dezelfde zombie die voor je opduikt, steeds dezelfde explosies in de lucht, steeds dezelfde bommen... Voor je het weet sta je weer gewoon te putten zonder al die vreemde hulpstukken, en dat was nu net niet de bedoeling.


Blijf je concentreren op het balletje.


Kurt Cobain in aktie.

POWER TIP
Demo is te vinden op www.linksextreme.com


Of toch maar de worm-burner?

RAPPORT

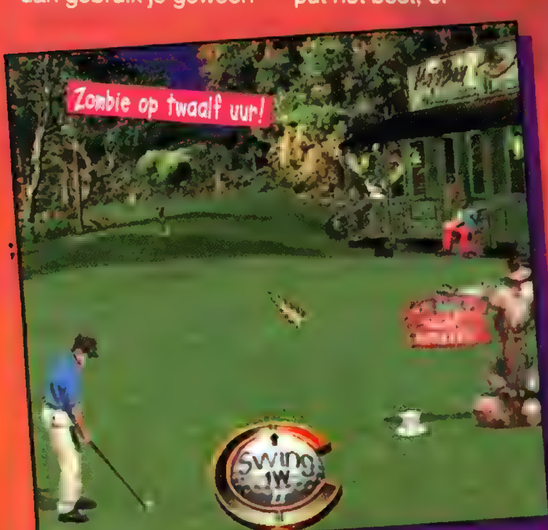
graphics	7,5
geluid	8,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	6,0

- Gaat snel vervelen
- Slechts twee courts

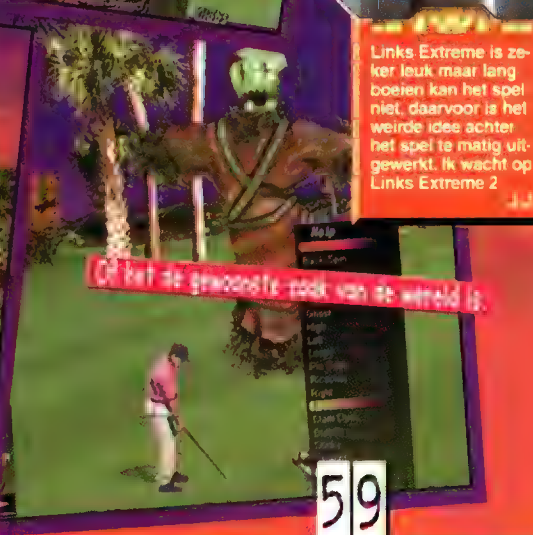
PC CD-ROM
Prijs ƒ 09,- Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 020-5001005

7,2

Links Extreme is zeker leuk maar lang boeien kan het spel niet, daarvoor is het weirde idee achter het spel te matig uitgewerkt. Ik wacht op Links Extreme 2
JJ


Zombie op twaalf uur!


Kut, wat een flut-put.

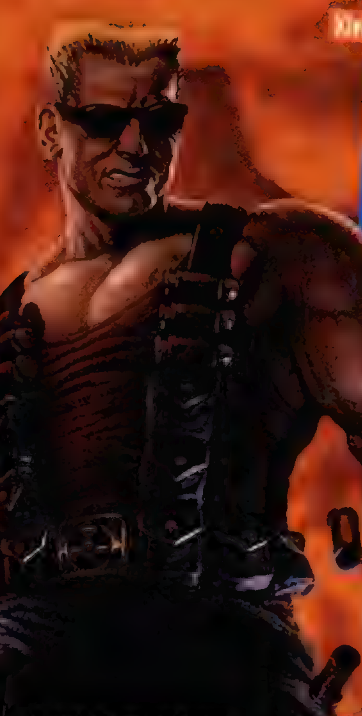

Of het de gewoonste zaak van de wereld is.


NU BIJ
FREE RECORD SHOP
PLAYSTATION
GRAND TURISMO 2
129,95
NIEUW
PC CD-ROM
FIFA 2000
99,95
PLAYSTATION
FIFA 2000
129,95
PLAYSTATION
STUUR DUAL SHOCK
99,95
PLAYSTATION
DODGEM ARENA
VAN 119,95
VOOR 19,95
zon
FreeBees
VERKOOPPUNT VAN:
Dreamcast
GAME BOY COLOR
KIJK ZATERDAG ROND 17.30 UUR NAAR GAMEFORCE 1 OP VERONICA
RADIO 538 101.2 FM
free record shop
SIMPLY THE BEST
www.FreeRecordShop.nl



Platform old style

The Duke laat zich door niets of niemand imponeren.





The Duke is cool. Wat kan ik daar nog aan toevoegen?

HOT SHOT

Nadat Duke de mensheid al een keer of vijf had gered, kreeg hij eindelijk de celebrity-status die hij verdiende. Hij kreeg aanbiedingen voor filmrollen, boeken, prime-time interviews en action figure poppetjes waarmee hij ongekende hoogten bereikte in de wereld van fame en fortune. Hij had de top bereikt. Maar tegelijkertijd zorgde ook precies al die media aandacht er voor dat hij opviel bij de duivelse aliens genaamd de Zorgonites.

HERSENS HEBBEN!

Natuurlijk zijn Zorgonites meedogenloze schepsels die niets anders willen dan een volledige overheersing van het heelal en alles wat er verder te overheersen valt. Om dit doel te bereiken willen ze de slimste wezens van alle bewoonde werelden stelen om hun super-intelligente oorlogsmachine te voeden.

Natuurlijk staat Duke's superscherpe, gehaaide denkvermogen bovenaan hun lijstje. Maar wat de Zorgonites niet weten is dat er één universele regel is waar ze zich aan hadden moeten houden: don't fuck with the Duck, ehm Duke!

ZUIGEN

Als je met Duke Nukem begint, zie je een introfilmpje waarin Duke wordt geïnterviewd door de TV-babe Trix. Dan wordt Duke plotseling weggebeamd naar een Zorgonite ruimteschip. De Zorgonites zetten hem gevangen in een cel om later zijn hersenen uit te zuigen.

De slimme Duke gebruikt zijn explosieve ...les om een gat te blazen in de muur van de cel. Eenmaal buiten vindt onze held een vette gun en gaat hij meteen op pad om alles en iedereen uit de weg te blazen.

NO NONSENSE

Meteen kom je in de klassieke platformgame die Duke Nukem was voordat hij 3D werd en de wereld van de 32 bit consoles betrad. Duke Nukem is namelijk begonnen als gewone 2D platformgame en was ook toen al erg populair door zijn no-nonsense aanpak van zaken. Nu de GB wat extra power en kleur heeft gekregen, is ook deze zakconsole klaar voor het geweld van mijn favoriete macho.

VEEL VARIATIE

Duke kan niet veel; hij kan lopen, springen, klimmen, hangen, kruipen en schieten, maar dat is tegenwoordig niet echt meer indrukwekkend voor een platformheld. Met die beperkte bewegingsvrijheid moet hij wel een bende van 33 verschillende vijanden te lijf.

Gelukkig mag hij gebruik maken van een tank, een spaceship en een arsenaal van twaalf verschillende wapens. Tussen die wapens vind je o.a. een vlammenwerper, een machinegeweer en een bazooka. Behalve dit geweld heb je ook nog eens de beschikking over health packs, kogelvrije vesten en extra levens. Genoeg dus om Duke tegen de sterkste slechteriken te beschermen.

HOUDBAAR TOT?

De nieuwe Duke Nukem voor de Game Boy Color (niet speelbaar op de gewone Game Boy) heeft prima graphics. Ze doen absoluut niet onder voor de 8-bit NES of vergelijkbare consoles.

De gameplay is recht-door-zee en de levels zijn groot en gevarieerd. Helaas weet ik niet hoeveel levels dit spel heeft dus weet ik ook niet of je het binnen een dag of binnen een week uitspeelt. Wel kan ik je vertellen dat er levels zijn in het Zorgonite ruimteschip, de straten van Los Angeles, de gangen van een ruimtestation en zelfs op de maan.

RAPPORT

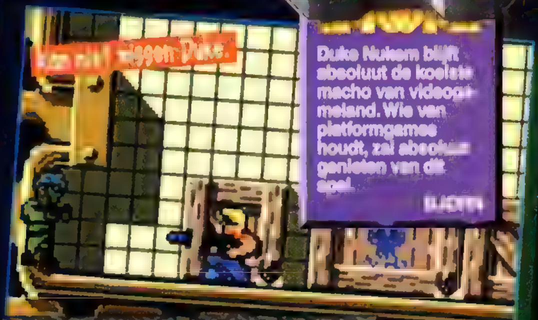
graphics	9^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	9^{5}

- Een hoog Johnny Bravo gehalte
- Easy, medium en hard opties
- Je kan het spel in meerdere posities bewaren
- Massa's wapens en slechteriken

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: 3D Realms / GT Interactive
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023-5530130

8^{8}

Duke Nukem blijft absoluut de koelste macho van videogameland. Wie van platformgames houdt, zal absoluut genieten van dit spel.



DUKE NUKEM


LUCHTMOBIELE BRIGADE
landmacht
PROFESSIONALS VOOR VREDE EN VEILIGHEID



LE MANS 24 HOURS
Je bent gewaarschuwd : zo'n 24 uurs-race pak je beter niet onvoorbereid aan...
photo's © Agence Wake-Upp · 'Le Mans 24 Hours' is a trademark of the Automobile Club de l'Ouest
INFOGRAMES
PC CD ROM
PlayStation

PowerWeb update

http://www.powerweb.nl

onder r

We hebben het al een paar keer gehad over gamers die méér doen dan alleen spelen. Sommigen maken nieuwe levels of nieuwe units, anderen gaan zelfs zover om complete games zo te veranderen dat je eigenlijk kunt spreken van een heel nieuw spel. Spellenmakers zijn zeker niet blind voor al dit talent dat over internet dwaalt. Sterker nog, er zijn al heel wat bedrijven geweest die leveldesigners in dienst hebben genomen nadat ze hun kunnen hebben bewezen met het maken van een mooi level.



HALF-LIFE WEDSTRIJD

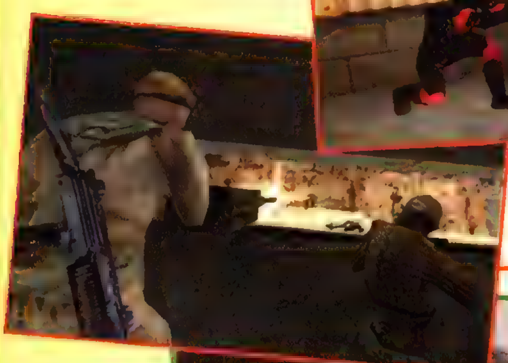
Sierra organiseerde onlangs een wedstrijd wie de mooiste Half-Life: Team Fortress Classic map kon maken. Duizenden gamers gaven zich op en stuurden werk in maar uiteindelijk konden er maar drie winnen. Deze drie winnaars ontvingen allemaal duizend dollar en ongetwijfeld een aanbieding voor een goede baan, alhoewel dat laatste natuurlijk niet werd bevestigd. De drie gelukkigen waren: Mackey McCandlish met zijn Alpine Map waar volgens Sierra unieke "Alamo" Style gameplay bij komt kijken als een team een bases aanvalt die de andere moet verdedigen. Erik Doescher, die met zijn BTUBE map op een boel applaus mocht rekenen. Sierra houdt de exacte inhoud nog geheim maar sprak van een zeer creatief ontwerp en een solide gameplay.
Preston Glenn is nummer drie met de Openfire map waarvan gezegd wordt dat ie zo goed is dat zelfs de leveldesigners van Valve Software er van onder de indruk waren.
Deze drie winnaars zullen hun werk terug zien in Half-Life: Opposing Force die binnen niet al te lange tijd in de winkels moet liggen. Al de andere inzendingen die het net niet gered hebben, zijn te downloaden van *http://www.won.net.*

SWAT 3 WEBSITE

Sierra heeft een nieuwe site gemaakt voor de aankomende SWAT 3. De site die natuurlijk helemaal in het teken staat van de speciale politieteams, brengt je een interview met de makers van het spel en met de big boss van de Los Angeles Police Department die je het een en ander vertelt over het SWAT team waar het spel op is gebaseerd.
Daarnaast vind je op de site een up-to-date overzicht van al het SWAT-related nieuws zoals de gijzelingsaktie in een Thaise Ambassade en enkele Amerikaanse incidenten waarbij SWAT teams betrokken waren.
Al met al een mooie site met een boel spannend leesvoer voor de hardcore SWAT liefhebbers. Check het op *http://www.sierrastudios.com/games/swat3/*









DEMO TIME

De volgende demo's zijn al een tijdje uit maar doordat ze net te laat waren voor het vorige nummer komen ze nu nog even aan bod. Downloaden kan van http://www.powerweb.nl





GTA2

Vorige maand heb je alles kunnen lezen over GTA2, de perfekte opvolger van DMA's grote hit, Grand Theft Auto. Er is al een tijdje een demo beschikbaar die je zeker even binnen moet halen. Als je dat natuurlijk niet al gedaan hebt. (12 Mb, zes minuten time limit).

DELTA FORCE 2

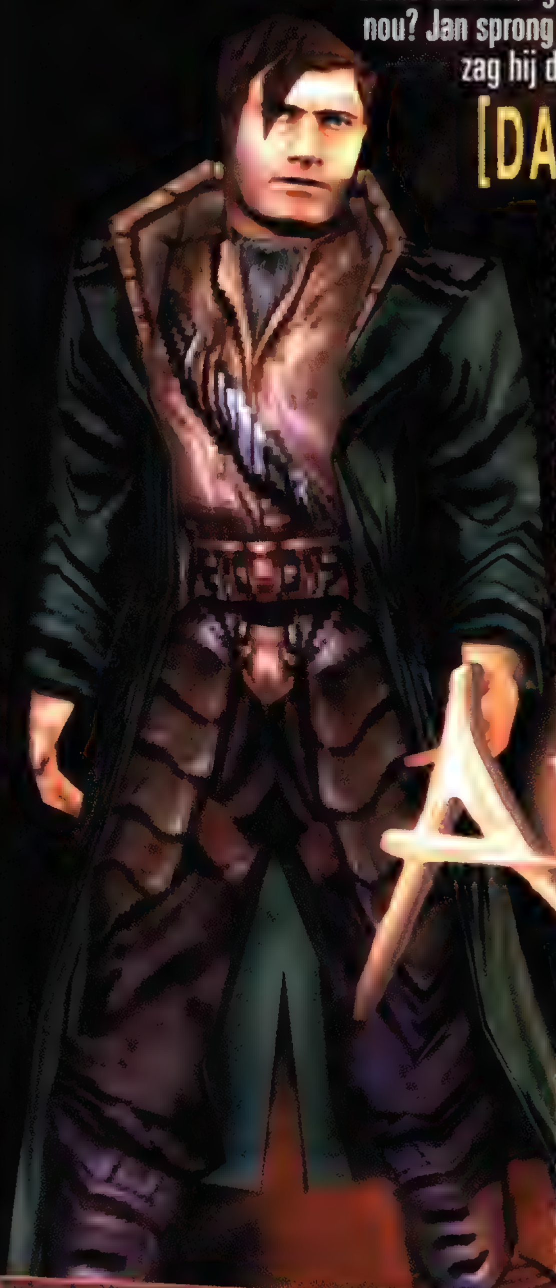


Een van de grootste multiplayer hits van vorig jaar was Delta Force. Het is daarom geen verrassing dat er nu al weer een opvolger zit aan te komen. Het duurt nog even voordat ie klaar is maar we kunnen nu alvast een demo zien.
Het is een leuk voorproefje, maar voor de hardcore aktie waar we op hoopten, moeten we toch wachten tot de full release begin volgend jaar. (30 Mb, 1 level)

special report

TOPGAMES VA

Soms duurt het gewoon te lang, dan moet je maatregelen nemen. We waren het zat, waar bleef Daikatana nou? Jan sprong in het eerste vliegtuig naar Dallas en besloot Ion Storm zelf een bezoek te brengen. Daar zag hij de langverwachte shooter plus twee toppers in wording: Anachronox en Deus Ex.



[DAG 1:]

PROLOOG

Het is een zeer acceptabele tijd (15:30 uur) als mijn vliegtuig de lucht in gaat. Niks 's ochtends zes uur opstaan, gewoon fris en uitgeslapen tasje gepakt en voorbereid. De vlucht duurt lang, erg lang. Gelukkig heb ik mijn NeoGeo Pocket Color bij me en dood ik de tijd met Puzzle Bobble. Ook de twee films Wild Wild West en Instinct, alsmede de rondborstige stewardessen die voortdurend drank komen bijschenken, maken het gebrek aan beenruimte en de lange reis meer dan goed. Toch ben ik na elf uur reizen meer dood dan levend. Om 23:15 lokale tijd kom ik eindelijk aan bij mijn Hotel. Met moeite mijn ogen open houdend, meld ik me bij de balie, strompel met mijn tassen naar suite 414 en plof neer op het gigantische bed. Zzzzzzzzzzzzz.

[DAG 2:]

ANACHRONOX

Om 9:15 uur worden 'we' beneden in de bijtlo[illegible] 'We' [illegible] Franse journalisten, een Belgische knaap en mijzelf, [illegible] PU [illegible] Nederland vertegenwoordigt. Wh[illegible] is new? Na [illegible] enorm ontbijt wa[illegible] we erg uit de toon vallen tussen alle [illegible]pakjes en maat[illegible], tuffen we naar Ion Storm. Daar worden we al verwacht en na een slappe bak koffie krijgen we Daikatana te zien. Na de presentatie gaan we lekker deathmatchen. Ik laat de raketten bij de Fransen om hun oren vliegen en het wordt een waar frag-fest. (Een uitgebreide preview van Daikatana ben je natuurlijk al tegengekomen op pagina 32 van dit nummer).

Dan is het tijd voor Anachronox. Deze action-adventure RPG is [illegible] 3D, speelt [illegible] uit third person en maakt gebruikt van de Quake 2 engine. Alhoewel, ze hebben de originele engine tot op het bot gestript en praktisch herschreven. De graphics doen in geen enkel opzicht meer denken aan Quake 2. Wat ik te zien kreeg was echt on-ge-lo-fe-lijk.

DE STAD LEEFT

In Anachronox speel je privé-detective Boots. Een beetje een anti-held want meteen in het begin van de game word je door een kleer[illegible]kast in pak flink in elkaar geramd omdat je te laat bent met betalen. Anachronox is een city midden in space. Vroeger was Anachronox een alien bouwwerk, maar op onverklaarbare reden is de stad verlaten teruggevonden. In het spel is deze stad inmiddels bewoond maar de alien-technologie broeit nog onder de betonnen bouwwerken. Zo beweegt de stad dus nog elke dag. Letterlijk! Wegen en bruggen 'verplaatsen' zich. Complete delen van de stad draaien 180 graden en niemand weet waarom.

Deze 'MysTech' staat centraal in het verhaal, waarbij Boots het mysterie van de alien-technologie moet ontrafelen om het universum voor een enorme ramp te behoeden. [illegible]

ANACH



Alleen met een rode jas mag je verder groeien



Eerst een stevige borrel



Nice for hotel 3008



N ION STORM

JAN IN DALLAS

Anachronox dus echt leeft, er gebeurt van alles. Doordat de game gebruikt maakt van verschillende tools, konden de makers de karakters en objekten op de achtergrond van een aparte A.I. voorzien. Hierdoor beweegt en gebeurt er altijd wel wat. Robots zijn gebouwen aan het opknappen, mensen zijn aan het dansen, aan het eten of aan het praten, spaceships vliegen voorbij, neonreclame flikkert aan en uit en ga zo maar door. Dit zijn dus niet allemaal real-time animaties die voortdurend hetzelfde doen, maar echt geprogrammeerde objekten die een bepaald script volgen en ook op jouw akties kunnen reageren.

EPISCHE FILM

Sowieso ziet Anachronox er schitterend uit en kun je bijna niet geloven dat dit de Quake 2 engine is. Alle karakters hebben lipsync en ook hun hele gezicht beweegt mee tijdens gesprekken. Alle filmpjes zijn in-game cinematics die gebruiken maken van dezelfde engine en door middel van voortdurend wisselende cameravoering, krijgt het spel echt een filmische sfeer. Ook de dialogen versterken dit.

De levels zijn echt giga groot en ik had tijdens de presentatie al het idee dat ik verdwaald zou raken in die enorme stad met al zijn kroegen, steegjes, liften en verschillende plekken die je kunt bezoeken. Wat echt super fraai is, is dus het bewegen van de stad waarbij je soms opeens op het plafond loopt, omdat de straat 180 graden is gedraaid!

RONOX

THE MATRIX & FINAL FANTASY

Ik had het in het begin over een RPG. Denk nu niet aan Baldurs Gate, Might & Magic of Ultima Online, zo'n RPG bedoel ik niet. De makers van deze game zijn duidelijk fan van Final Fantasy en dat komt in de gevechten terug.

Sowieso speel je de game vanuit third-person en kun je altijd maximaal met zijn drieën op pad. Uiteindelijk zijn er zeven verschillende karakters die je in je gezelschap kunt meenemen.

Ook de skills die zo belangrijk bij RPG's zijn, vergaar je gedurende het spel. In het begin heb je bijvoorbeeld alleen maar combat en stealth. Later krijg je steeds meer skills hetgeen het spel weer een hele nieuwe dimensie geeft. Zo krijg je op een gegeven 'pick lock' erbij waardoor gesloten deuren nu opeens voor je open kunnen gaan. Nog later krijg je 'alien language' erbij waardoor je aliens kunt verstaan. Dit zorgt ervoor dat de game steeds afwisselend blijft.

De combat is zogezegd duidelijk geïnspireerd op de Final Fantasy serie. Het is semi-turn-based maar laat je op verschillende spectaculaire manieren een tegenstander uitschakelen. Wat echt super cool is, is dat de gevechten vormgegeven zijn a la de Matrix in slow motion dus waarbij de tegenstanders om elkaar heen dansen en verschillende martial moves maken. Dit onderdeel alleen al zal je be... doen openvallen. Na deze presentatie gingen we nog even Daikatana deathmatchen om daarna in een steakhouse een halve gegrilde koe de man weg te schrokken. Gelukkig spoelde de Corona de boel goed door.

Pats! Boem! Knal! Hè, wat was dat? Oh, dat was de jetlag die mij velde en een half uur later lag ik ronkend in mijn hotelbedje.









JAN IN DALLAS

DEUS EX

[DAG 3:]

DEUS EX

Pikant begint aan de dag: We zitten om 9:30 uur te ontbijten als de stroom in de het hotel uitvalt. Vervolgens komt er ergens rook uit, gaat het brandalarm af, staat iedereen panisch op en worden we naar buiten gedirigeerd. Echter, ik moet mijn tas nog van mijn hotelkamer plukken. In het pikkedonker en via de brandtrap strompel ik naar de vierde verdieping, struikel over een schoonmaakkarretje, stoot mijn voet tegen een prullenbak, lazer over een stoel en vind eindelijk mijn kamer. Ik gris mijn tas weg en spurt naar beneden. Buitengekomen staat het voltallige personeel, alle hotelgasten, de brandweer en de politie naar een ventilatieschaft te kijken waar een lullig rookwolkje uitkomt. Na vijf minuten vindt men een geplette eekhoorn en is het gevaar geweken. Twintig flauwe eekhoorn grappen en tien minuten later zitten we weer bij Ion Storm en is Warren Spector gearriveerd om Deus Ex te presenteren.

Warren Spector is de bedenker van het originele System Shock en System Shock 2 is daar weer op geïnspireerd, dus het is niet zo vreemd dat we in Deus Ex weer elementen van System Shock 2 terugvinden. Echter, op een veel vrijere manier waarbij de speler een ongekende vrijheid en eigen manier van spelen heeft.

ACTION-RPG-ADVENTURE

Ook Deus Ex is een samensmelting van genres. Het spel maakt gebruik van een verbeterde Unreal engine, speelt vanuit first person en je kunt guns dragen. Toch is Deus Ex absoluut geen shooter. Het is een spel met ongekend veel diepte, een sterk verhaal en tonnen gameplay.

Spector zelf vindt dat hij tot nu toe bijna geen goede verhalen in spellen heeft gezien. Ook een adventure met een goed verhaal kan hem niet echt bekoren. De reden: je moet als speler altijd de gedachte van de ontwikkelaar volgen, de raadsels zijn vaak eenzijdig oplosbaar en het spelverloop is lineair. Dat moest volgens Spector anders. Spector wilde dat geen enkele speler het spel op dezelfde manier zou gaan spelen. En het ziet er waarachtig naar uit dat hij het nog voor elkaar heeft gekregen ook.

Waar gaat Deus Ex over? Je speelt in deze game een special agent voor een organisatie die tegen terrorisme vecht. Je hebt verschillende missies met goals en subgoals. Hoe je die goals gaat volbrengen is geheel aan jou.

GEWELD OF GEEN GEWELD

Iedere puzzel, obstakel of aktie-scène kun je op verschillende manieren benaderen. In het begin van de game heb je een aantal skills en een aantal punten die je over die skills mag verdelen.

Ben je iemand die van aktie houdt dan kies je bijvoorbeeld voor aiming, wat het richten met een snipergun makkelijker maakt of je kiest er bijvoorbeeld voor om extra punten te geven voor uithoudingsvermogen. Ben je meer een sneaky dude dan kies je voor sluipen en voor pick lock. Ben je meer een technische dude zal je wellicht extra punten geven voor hacken en repair. Je kunt natuurlijk ook als allrounder het spel spelen en per keer de situatie bekijken; alles is op verschillende manieren te doen.

In een zwaar bewaakte omgeving kun je proberen iedereen met je gun neer te knallen. Je kunt ook proberen om via ventilatieschaften die plek te omzeilen of je maakt een gasbom en gooit die naar binnen of je hackt de computer, neemt de besturing over en schiet met bewakingsrobots alle guards neer. Zo zit het spel boordevol dergelijke opties.

MECHANISCH

Die unieke manier van spelen wordt nog eens versterkt doordat je tijdens het spelen upgrades krijgt. Je bent namelijk gedeeltelijk een mechanische dude. In je lichaam bevinden zich allerlei elektronische devices die het jou als agent makkelijker maken.

Deze elektronische devices kunnen worden uitgebouwd en bijgesteld. Zo krijg je om de zoveel tijd een keuze waarbij je moet bepalen waar je je upgrades voor wilt gebruiken. Je krijgt bijvoorbeeld een upgrade voor je benen, maar je MOET kiezen. Of je gebruikt de upgrade voor 'jumps' of voor 'silent running'. Eenmaal de keuze gemaakt, heb je altijd maar één van die extra's en kun je nooit meer wisselen.

Ben je de aktie georiënteerde speler dan zal je misschien voor jumps kiezen. Hiermee kun je een korte tijd (als je genoeg energie hebt) enorme sprongen maken. Makkelijk in achtervolgingen of als jij achtervolgd wordt. Kies je voor 'silent running' dan kun je tijdelijk rennen terwijl niemand je voetstappen hoort. Dat past weer beter bij de sneaky, infiltrerende manier van spelen.

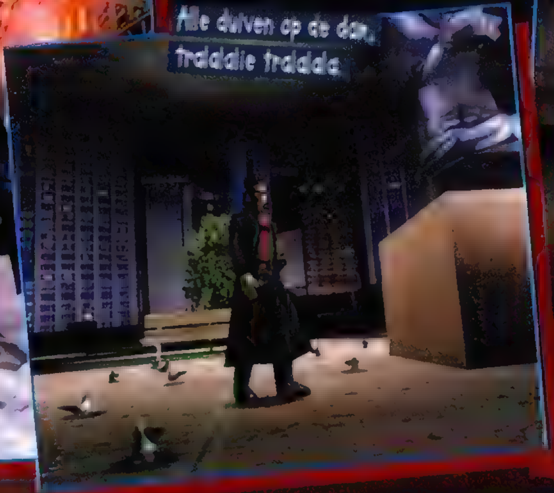
Deze upgrades geven het spel een extra dimensie mee. Zo krijg je ook upgrades voor je ogen, je borstkast, je handen, je wapens en ga zo maar door. Maar steeds zul je een bewuste keuze moeten maken die het best bij jouw manier van spelen past en de gameplay vanaf dat moment voorgoed verandert.

COMPLOT

Het spel heeft overigens een heerlijke donkere sfeer die het best te typeren valt als James Bond meets The X-files. Op een geven moment krijgt het verhaal een rigoureuze wending en lijkt er een groot complot gaande te zijn.

Je komt er achter dat de regering helemaal niet te vertrouwen is en je krijgt sympathie voor de terroristen die je eerder in het spel nog liep af te schieten. Uit-



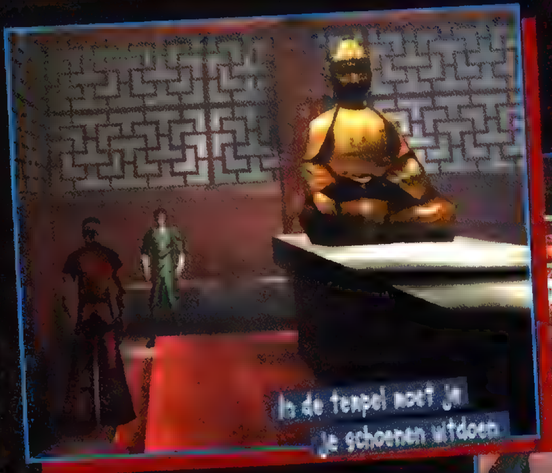


Alle duiven op de dam, traddie tradda

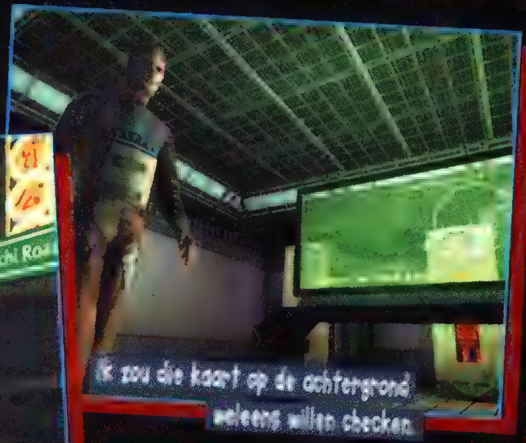


Mannen in zwarte pakken spelen een belangrijke rol in Deus Ex

eindelijk word je min of meer een outlaw en weet je niet meer wie je vriend of vijand is.
Je reist in ieder geval de hele wereld over: Washington, Parijs, Hongkong en ook binnenin het Witte Huis.
Ik kan je nu al vertellen dat als deze game, samen met Anachronox, uitkomt (de planning is lente 2000), iedereen het lange wachten op Daikatana snel zal vergeten.


In de tempel moet je je schoenen uitdoen.


Je Loempia of je leven!


Ik zou die kaart op de achtergrond weleens willen checken.

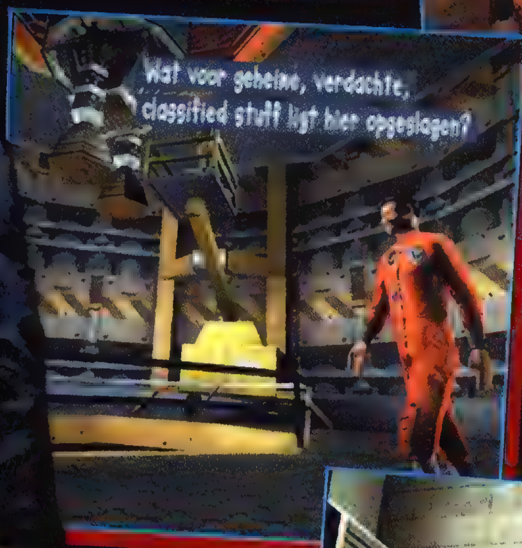

Strakke graffiti

[DAG 4:]

EPILOOG

Aangezien ik nog een hele dag vrij had, en er in Dallas nog meer game developers zijn, besloot ik op eigen houtje op pad te gaan en regelde een bezoekje bij Ritual Entertainment, de makers van SiN.
Daar kreeg ik de ongelofelijk weirde maar tevens zeer vette action game Heavy Metal F.A.K.K. 2 te zien, met een babe in de hoofdrol wiens voorgevel die van Lara Croft letterlijk in de schaduw doet staan. Maar daarover lees je volgende maand meer.
JAN



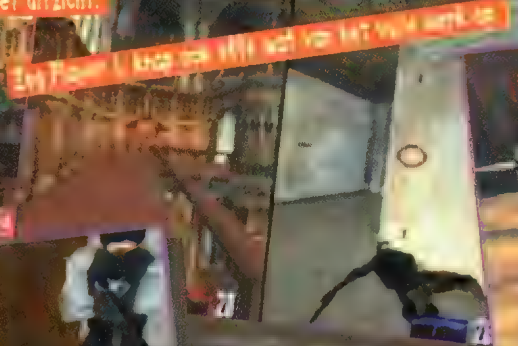

Wat voor geheime, verdachte, classified stuff ligt hier opgeslagen?

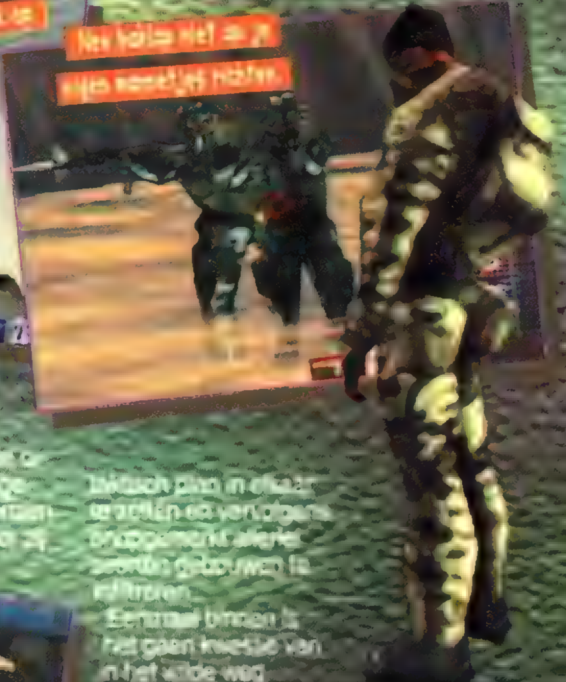

Ook mannen in zwarte pakken moeten af en toe pissen.


Verrek, The Duke is in town


Had ik nu maar een loops teefje bij me.











RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	8⁶
originaliteit	8⁸
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Two Player mode
- ▲ Zeer spannend
- ▲ Gevarieerde missies
- ▼ Weinig missies

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2495
Fabrikant: Red Storm
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

8⁶

Was Rainbow Six iets uitgebreider geweest, dan had het de absolute bom kunnen zijn. Desondanks kent deze game genoeg features om je urenlang aan de beeldbuis gekluisterd te houden.
SKATE

Terwijl PC-gamers zo rond deze tijd alweer druk bezig zijn met de opvolger (Rogue Spear), kunnen de Nintendo-bezitters aan de slag met het [illegible]

OVERKILL

Tom Clancy's Rainbow Six was zo'n beetje de eerste game waarin geheime militaire operaties in een strategisch 3D shoot'em upjasje gestoken werden. En hoewel er op de game wel een paar dingen aan te merken waren, mocht ie als baanbrekend bestempeld worden.
Een jaar later werden we met name op de PC [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] we. Ik begonnen met Rainbow Six dus.

DRUK. DRUK. DRUK

In Rainbow Six dien je met een geheime internationale anti-terrorisme organisatie een wereldwijde ramp te voorkomen. Er schijnt namelijk een groepering bezig te zijn met een virus dat de complete bevolking op onze planeet [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] een groot team, dat bestaat uit [illegible] anti-terrorisme experts, dan [illegible] een [illegible] missies onder andere de gijzelingen op een goede manier te beëindigen. Het liefst zonder onschuldige slachtoffers neer te knallen. Kill je een burger, dan kun je weer opnieuw beginnen. Daarnaast is er ook [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] te [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] gebouwen te infiltreren.

[illegible] is het geen kwestie van in het wilde weg schieten, maar op de juiste momenten je tegenstanders uitschakelen. Dus: een nekschotje als Jantje of Pietje net even de andere kant opkijkt.

KWARTETJE

Wat me opviel, is dat de levels in deze versie niet geheel hetzelfde zijn als bij de PC- en PSX-versie. Zo mis ik bijvoorbeeld het boortoren-level, maar dat betekent niet dat deze versie [illegible] minder is. Integendeel. De levels zijn zeer gevarieerd en zitten erg goed in elkaar, zeker in grafisch opzicht. Het heeft eigenlijk wel wat weg van GoldenEye met het grote verschil dat je vier characters onder je hoede hebt (alleen, of met twee spelers, dat's trouwens een hele [illegible]) [illegible]

Dit geldt ook voor het geluid en de speelbaarheid, hoewel ik soms wel liep te klooien met de vele knoppen die de joypad rijk is.
De vermaarheid van Rainbow Six is pakkend, de spanning extreem goed voelbaar, de A.I. van de tegenstanders uitstekend, en dus zou je zeggen dat deze game een absolute topper is. Is het ook wel, ware het niet dat ik 'm in één dag had uitgespeeld (oké, toegegeven, in de makkelijkste mode, in de moeilijkste mode ben je er aanzienlijk langer mee bezig). Had het spel kwa omvang iets groter geweest, dan zou het boven alles en iedereen zijn uitgestegen.

POWER TIP
Zoom regelmatig in, zodat je tegenstanders makkelijker kunt afknallen zonder gezien te worden.



Rainbow Six



FIFA 2000
GIMME NET-VIOLATING-AIR-SHREDDING-LIGHTNING STRIKES GIMME STUD-RUPTURED-TURF-CHURNING SHIN-SHEARING-TACKLES GIMME A-WIDE-AWAKE EYE-POPPING-GLOBAL-SPECTACLE GIMME FIFA
FIFA 2000 THE ALBUM
PC CD
FIFA
SPORTS
easports.com
it's in the game

Neo Geo Cup '98 Plus

Je zou natuurlijk kunnen gaan voetballen met een heel klein balletje, maar dat is niet leuk. Veel leuker is voetballen op de Neo Geo Pocket!



Onverdiend natuurlijk.

ORANJE BOVEN

Neo Geo Cup '98 Plus (NGC98P) is de eerste draagbare voetbalgame die ik speel, en dan ook nog mijn eerste recensie voor de Neo Geo Pocket (NGP). Een dubbele primeur dus!
Laat ik maar meteen met de deur in huis vallen. Er zijn drie manieren om NGC98P te spelen. Je hebt Single Play (één wedstrijd met en tegen een team naar keuze), 2P Play (met de linkkabel tegen iemand anders) en Story (een heel kampioenschap).
Je kan kiezen uit zestien landen uit de hele wereld (waaronder Nederland), en alle landen hebben specifieke sterke- en zwakke punten. Nederland is bijvoorbeeld goed in de aanval, maar zwak in de verdediging. Kameroen speelt houterig maar is superfit en in Italië zijn ze gewoon overal goed in.



Die spits moet eruit.

FLUIVER!

Ondanks het feit dat er maar twee knoppen op de NGP zitten, kan je vrij veel bewegingen uitvoeren. Naast dribbels, passes en schoten kun je onder meer hakjes geven, koppen, kappen, een sliding maken en effekt geven aan je schot. Een officiële licentie hebben ze duidelijk niet. Kluivert heet Fluiver, Bergkamp heet Delhamp en het doel wordt bewaakt door Vadesal.



Nare sliding.

RAPPORT

- graphics 8°
- geluid 6°
- originaliteit 8°
- speelbaarheid 9°

- ▲ [illegible]
- ▲ Veel verschillende akties
- ▼ Geen moeilijkheidsgraad
- ▼ Weinig opties

NEO GEO POCKET
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: SNK
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457623

8°

NGC98P is echt een leuk spel. De graphics zijn cartoonachtig maar helder en het geluid is suf maar ondanks het kleine schermpje kan je toch een lekker potje voetballen. Leuke oefening voor onze EK-selektie!
BJØRN

Crush Roller

Crush Roller is het eerste spel op de Neo Geo Pocket waar ik nog nooit van had gehoord. Een complete verrassing dus!

SCHILDEREN

De gameplay in Crush Roller is nogal simpel, en dat blijkt ook uit de intro: "Lang geleden werd in een arcadehal niet ver van hier een spel geboren. Het doel van dit spel was om de straat te verven en ondertussen vervelende monsters te ontwijken". Ja, ja.
Je kan het spel in je eentje spelen of tegen een vriend(in) maar omdat ik geen vrienden heb, moest ik het in m'n eentje doen.



Lekker verfen.

PAK MAN!

Jij bent een kwast! Nee, ik ben niet aan het schelden, maar in Crush Roller speel je nu eenmaal een kwast. Als kwast heb je maar één doel, en dat is de straten verven. Iedereen is het daarover eens, behalve de monsters. Die moet je dus ontwijken. Dit klinkt allemaal erg origineel, maar dat is het niet. Als je het verven van straten namelijk vervangt door het opeten van bolletjes, en de monsters ziet als spoken, dan heb je Pac Man. En dat is ook alles wat dit spel is: de zoveelste variatie op onze grote vriend de Gele Happer.



Pac Man revisited.

RAPPORT

- graphics 7°
- geluid 6°
- originaliteit 4°
- speelbaarheid 7°

- ▲ Ook varianten op Pac Man zijn leuk
- ▲ Duidelijke graphics en controls
- ▼ Dit is toch echt een Pac Man rip-off
- ▼ En niemand is cooler dan Pac Man

NEO GEO POCKET
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: SNK
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457623

6°

Tja, dat is dus jammer. Heb je eindelijk een titel waarbij je denkt dat het wel iets leuks kan zijn, blijkt het een Pac Man rip-off. Heb dan het lef om het ook Pac Man te noemen, maar probeer ons niet te neppen alsof we simpele kleuters zijn!
BJØRN

Fatal Fury
First Contact

Fatal Fury was dé favoriete game van Kees toen een jaar of zes geleden de Neo Geo console nog werd besproken in de Power Unlimited. Vol verwachting klopte dus mijn hart.

KNOKKENDE KLEUTERS

First Contact lijkt te slaan op de leeftijd van de vechters. Ineens zijn de bekende Li Xiang, Terry Bogard en Billy Kane gedegradeerd tot kleuters! Maar goed, vuisten zijn vuisten, en die hebben ze in ieder geval nog.

De gameplay is er niet minder om. Met acht basismoves, negen speciale moves en zes powermoves per personage kunnen de agressieve kleuters behoorlijk uit de voeten.

GROTE GRAPHICS

De graphics zijn wat we van Neo Geo inmiddels gewend zijn: groot, twee dimensionaal en stoer. Wat ik me nog wel kan herinneren van de consoleversie van Fatal Fury is dat de achtergronden altijd heel kleurrijk en gedetailleerd waren, maar daar is niet veel meer van overgebleven.


Weer zo'n kijk-file.



Billy steekt er z'n stokje voor.


Wacht tot het rode licht gedoofd is..

RAPPORT

graphics	7⁵
geluid	6⁵
originaliteit	6⁵
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Fatal Fury blijft een topper
- ▲ Beter dan MK op de GB Color
- ▲ Veel instellingen mogelijk
- ▼ Suf in vergelijking met consolegames

NEO GEO POCKET
Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: SNK
Distributeur: Audax
Tel: 0161-457623

7⁰

Natuurlijk hoort Fatal Fury in de selectie van Neo Geo Pocket games thuis. Toch is er niet veel over van de titanen stijl van zijn grote consolebroer. Liefhebbers zullen er misschien plezier aan beleven, maar een volwassen vechtspel is dit niet.
BJØRN

Mini Puzzle Bobble

Puzzle Bobble (of Bubble Bobble of Bust-a-Move, zoals het spel ook wel wordt genoemd) is een van mijn favoriete games. Kijken of er wat nieuws onder de zon is.

BONTE BALLEN

Twee PU's geleden besprak ik nog de GB-versie van Bust-a-Move 4 en erg veel nieuws had dit spel niet te bieden. We praten hier echter over een nieuwe pocket-console, daarom gelden er nieuwe regels. Geen vergelijking met andere versies dus. Puzzle Bobble Mini (PBM) is een spel waarbij je gekleurde ballen afschiet naar het plafond, waar ook weer gekleurde ballen hangen. Raken drie ballen of meer van dezelfde kleur elkaar, dan lossen ze op. Het doel is om alle ballen in het scherm te doen oplossen.

DUMPING

PBM heeft drie varianten: Puzzle (waarin je zo snel mogelijk een voorraadje ballen moet wegschieten), VS-CPU (spelen tegen de computer) en Survivor (waar je het in je eentje moet zien te overleven). Het leukste vind ik de VS-CPU, omdat er daar voor elke opschoonaktie waarbij je meer dan drie ballen weghaalt, extra ballen worden gedumpt bij de tegenstander. Dit is natuurlijk het leukst als je speelt met een link-kabel. Je moet dan wel over twee exemplaren van het spel beschikken.


Da's precies de goede spot.


Niet voor kleurenblinden.



Bekende gasten.

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	7⁵
originaliteit	9⁵
speelbaarheid	9⁵

- ▼ Soms is het moeilijk de kleuren te onderscheiden

NEO GEO POCKET
Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Taito/SNK
Distributeur: Audax
Tel:0161-457623

8⁸

PBM is een erg leuk spel. Een beetje van het kaliber Tetris, en dus enorm verslavend. Het verschilt weinig van de eerder genoemde varianten, maar als de Neo Geo Pocket je eerste spelcomputer is, dan mag deze game niet in je collectie ontbreken!
BJØRN

review

Het leukste kereltje zonder armen en benen is terug en Ubi Soft heeft zijn uiterste best gedaan om er iets bijzonders van te maken. Zou het gelukt zijn?

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE



OOOHHH'S EN AAAHHH'S

Drie jaar geleden werden we voor het eerst voorgesteld aan de kleine Rayman in een ontzettend leuk 2D platformspel. Het spel werd door Ubi Soft op zo'n beetje elk denkbaar formaat gereleased en de kans is groot dat je er wel eens wat over gehoord hebt. Ja toch? Nou vergeet dan nu maar alles wat je over Rayman 1 weet want deze keer is er geen sprake meer van een simpel 2D platformspelletje. Nee meneer, alles is uit de kast gehaald om van deel 2 een waar 3D visueel spektakel te maken met alles erop en eraan. Zelfs als je al heel wat gewend bent op je PC dan zal deze game je nog steeds de nodige ooohhh's en aaahhh's doen uitroepen.

Je moet dan natuurlijk wel in het bezit zijn van een vette 3D kaart maar dat begrijp je wel. Een Voodoo2 of een TNT kaart zou de truuk al moeten doen maar als je de kans hebt, check deze game dan ook even op een TNT2 kaart in een resolutie van 1600X900 in 32bit kleuren. Als je dat gezien hebt, weet je gelijk weer waarom je ook alweer zo'n dure PC hebt gekocht en niet gewoon een Dreamcast in huis hebt gehaald.

HELIKOPTER-HAAR

Ondanks het feit dat Rayman geen armen en benen heeft, is hij een held. Hij heeft in deel 1 de wereld al gered van de verschrikkelijke Dr. Dark en deze keer zal hij de gevreesde Robot Piraten moeten verjagen van de planeet.

Om deze pittige klus te klaren, krijgt hij hulp van een boel vrolijk gekleurde vriendjes en vriendinnetjes waarvan we sommigen al in deel 1 hebben ontmoet. Maar Rayman is gelukkig niet alleen afhankelijk van anderen. Als de nood aan de man komt, heeft hij namelijk ook altijd nog zijn helikopter-haar, dat hij als helikopterwieken kan gebruiken en hem zo behoedt voor een dodelijke val of hem helpt met het oversteken van een diep ravijn. Ja geloof mij maar, dat haar komt in bijna alle dertig levels goed van pas.

DU PAIN, DU VIN, DU RAINMAN

Rayman 2 is in Frankrijk gemaakt en dat kun je zien. Ik weet niet wat het precies is maar games die uit Frankrijk komen, hebben vaak een heel aparte sfeer. Er zit ontzettend veel gevoel in het spel en alles wat je ziet, is met stijl vormgegeven (niet met de Franse slag dus. Ha, ha).

Maar er is meer wat deze game bijzonder maakt. Als je namelijk denkt dat dit een gewone spring-ren-schiet action game is dan heb je het mis. Het grote verschil zit 'm namelijk in de snelheid. Als je goed en wel in het spel zit dan krijg je geen rust. Je zult alle zeilen bij moeten zetten en één kleine aarzeling kan fataal zijn.



RAPPORT

graphics	9,6
geluid	9,0
originaliteit	8,5
speelbaarheid	8,6

- Indrukwekkende graphics
- Franse sfeer
- Snel veel aktie
- Pittige klus

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeem: Pentium II 266MHz, 64 Mb schijfruimte, vette 3D kaart!
Fabrikant: Ubi Soft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8,9

Rayman 2 is een game waarbij je constant moet kiezen tussen rennen voor je leven en ademloos kijken naar het schitterende landschap. Dat hebben ze goed gedaan daar bij Ubi Soft.

BORIS



Wat een list, ik verstop me achter een kist.



Iemand anders heeft de touwtjes in handen.



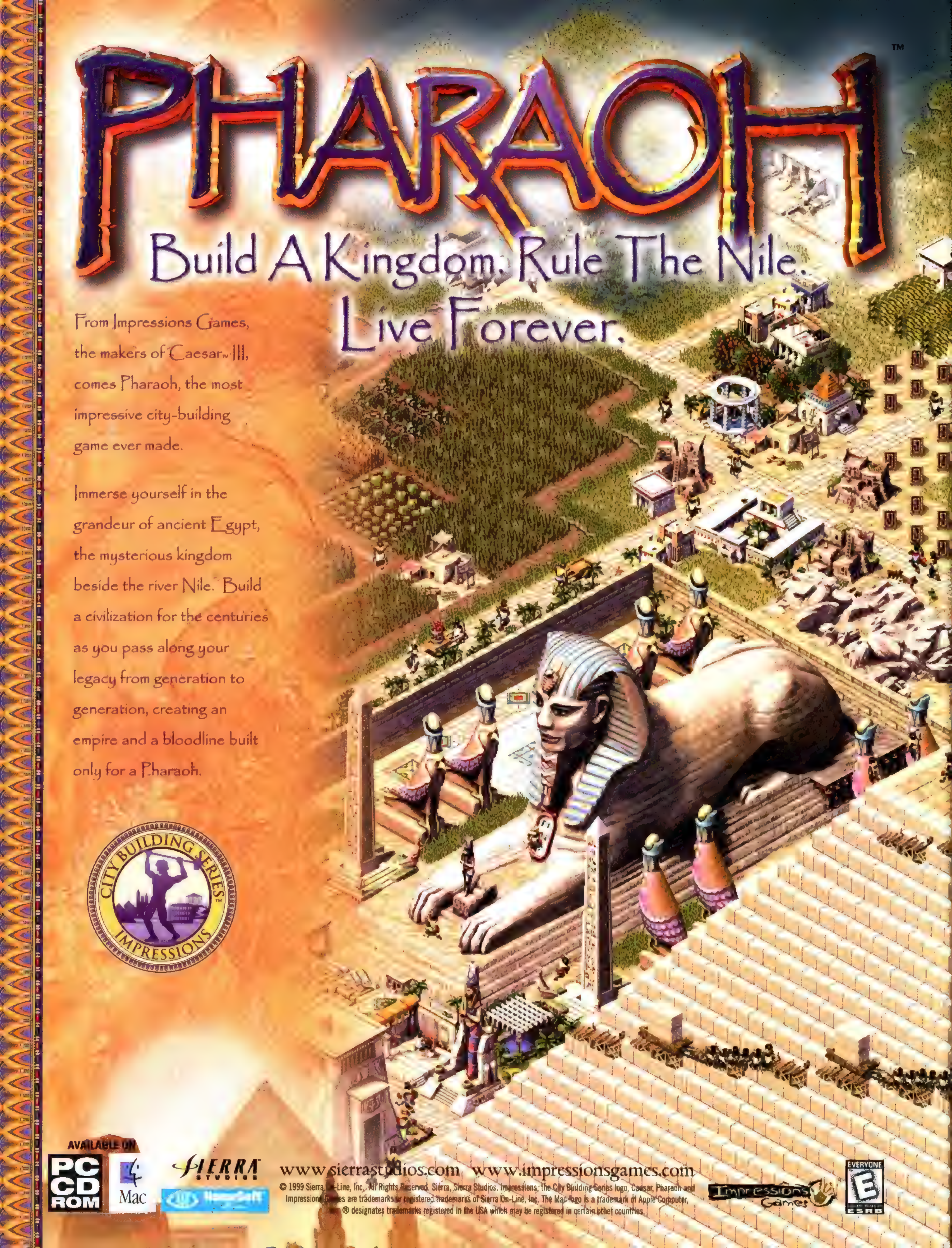
Ja, ik heb nu eenmaal een neus voor gevaar.



Deze gast heeft 't op Rayman gemunt.



Maar Ray laat zich niet imponeren.



PHARAOH™
Build A Kingdom. Rule The Nile.
Live Forever.
From Impressions Games, the makers of Caesar™ III, comes Pharaoh, the most impressive city-building game ever made.
Immerse yourself in the grandeur of ancient Egypt, the mysterious kingdom beside the river Nile. Build a civilization for the centuries as you pass along your legacy from generation to generation, creating an empire and a bloodline built only for a Pharaoh.
CITY BUILDING SERIES™
IMPRESSIONS
AVAILABLE ON
PC CD ROM
Mac
SIERRA STUDIOS
www.sierrastudios.com www.impressionsgames.com
© 1999 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Sierra, Sierra Studios, Impressions, the City Building Series logo, Caesar, Pharaoh and Impressions Games are trademarks or registered trademarks of Sierra On-Line, Inc. The Mac logo is a trademark of Apple Computer, Inc. ® designates trademarks registered in the USA which may be registered in certain other countries.
Impressions Games
EVERYONE
E
ESRB

review



Crash Bandicoot meets Mario Kart. Hiermr is...
Crash Team Racing!

CRASH & MARIO

Het heeft geen zin om er omheen te draaien. Crash Team Racing is in principe gewoon Mario Kart maar dan met andere characters en een andere omgeving.
Hoewel? Zo anders is het eigenlijk helemaal niet. De verschillen tussen de Mario Kart characters en die van Crash zijn weliswaar duidelijk zichtbaar maar we hebben het wel weer over cartoonachtige figuurtjes die in kleine autootjes door kleurrijke fantasie landschappen scheuren terwijl ze powerups kunnen oppakken en elkaar naar de haaien kunnen helpen. Beide games hebben trouwens nog iets gemeen: ze zijn allebei namelijk ontzettend leuk om te spelen en je bent er zonder problemen uren zoet mee.

CRASH & CRISPY

Het is goed om te zien dat Naughty Dog weer een Crash game aflevert die er net zo fris, crispy en hi-res uitziet als de twee eerdere releases. De framerate is bijzonder hoog en of je dit spel nu met zijn tweeën, drieën of vieren tegelijk speelt, het maakt allemaal niet uit; er hapert niets en de graphics blijven even snel en mooi.
De controlls zijn goed geprogrammeerd want als je een dual shock controller hebt, kun je met je rechter stick gas geven en met de linker sturen. Je hebt dan nog steeds wat knoppen nodig voor het gooien van bommen en schieten van raketten maar dat is natuurlijk allemaal binnen vingerafstand.

BALANS

Dankzij een aantal koele features is dit spel perfekt uitgebalanceerd. Characters als Crash, Coco, Dr. Neo Cortex, Tiny Tiger en Dingodile hebben allemaal hun eigen karretje met allemaal andere eigenschappen.
Daarnaast kun je onderweg allerlei wapens oppikken die variëren van raketten tot donderwolken die boven je hoofd gaan hangen. Eerlijk gezegd hebben de makers van deze game behoorlijk wat gejat van WipeOut. Zo vind je de turbofields waar je overheen rijdt en een tijdelijke boost van krijgt, er is de timing-boost die je krijgt als je precies genoeg gas geeft op het moment dat de race begint en de manier waarop de powerups over het circuit zijn verdeeld, liegt er ook niet om. Ik weet zeker dat WipeOut een spel is dat nog steeds in de PlayStations zit op het kantoor van Naughty Dog maar al dit 'lenen' moet meer gezien worden als een tribute dan als gebrek aan fantasie.



RAPPORT

graphics	9^5
geluid	8^7
originaliteit	8^3
speelbaarheid	9^7

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175
Fabrikant: Naughty Dog
Distributeur: Columbia Tristar
Tel:035-6250720

9^1

Crash Team Racing jat schaamteloos van andere games maar ik moet je eerlijk zeggen dat me dat in dit geval niets kan schelen. Ondanks dat deze game ouwe koek is voor Nintendo bezitters, wordt het hoog tijd dat er ook op de PlayStation meer games uitkomen voor de jonge gamer.
BORIS



20th ANNIVERSARY PAC-MAN WORLD

Het is alweer twintig jaar geleden dat Pac-Man de wereld in zijn greep kreeg. Om dit te vieren komt Namco nu met oud en nieuw, met classic en 3D.



Met dit soort graphics is een nieuw tijdperk aangebroken in het Pac-leven.



Damn, ik moet snel wezen.



Close-up van een doolhof nieuwe stijl.



Alle zegen komt van boven.



Psychedelica op z'n best.

POWER TIP

Probeer in de Quest altijd op zoek te gaan naar het fruit. Alleen hiermee kan je de corresponderende deuren openen.

RAPPORT

graphics	7^9
geluid	7^0
originaliteit	7^0
speelbaarheid	9^0

- ▲ Simpel maar lekker
- ▲ Soepele besturing in Quest
- ▲ Pac-Man Classic is onovertroffen
- ▼ Voornamelijk voor jonge gamers

PLAYSTATION
Prijs: ƒ114,95 Bfr. ca. 2075
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7^7

Pac-Man World is een verzameling van spellen die de liefhebber in zijn collectie moet opnemen. Is het niet om de speelbaarheid van de games dan is het wel om zo onze kleine gele vriend te feliciteren met zijn verjaardag. Neem van mij nu maar aan dat je een hoop plezier kan beleven aan dit cadeau.

THOMAS

OUD = BETER?

Het moet voor Namco verschrikkelijk moeilijk zijn om voort te borduren op een spel dat al twintig jaar een begrip is en dat nog steeds wordt aanbeden door vele gamers.
Net als bij het Tetris-syndroom is er voor Pac-Man de afgelopen decennia nog geen waardige opvolger geweest op de eerste (2D) versie zoals die ooit in de arcades verscheen.
Er werd door Namco de afgelopen jaren wel wat gerommeld in de marge. Dit had tot resultaat dat er een paar fletse 3D-titels verschenen waarin Pac-Man en zijn familie beurtelings de hoofdrol mochten spelen. Er kon echter nooit getipt worden aan het succes van de eerste Pac-Man.
Nu ziet het er dan eindelijk toch naar uit dat die aloude vloek is opgeheven want Namco is namelijk met een zeer interessant alternatief gekomen. Een CD met hierop de all-time Pac-Man Classic, een Pac-Man Maze New Style en een onderhoudende Pac-Man 3D Quest. Kortom: Pac-Man World in een notendop.

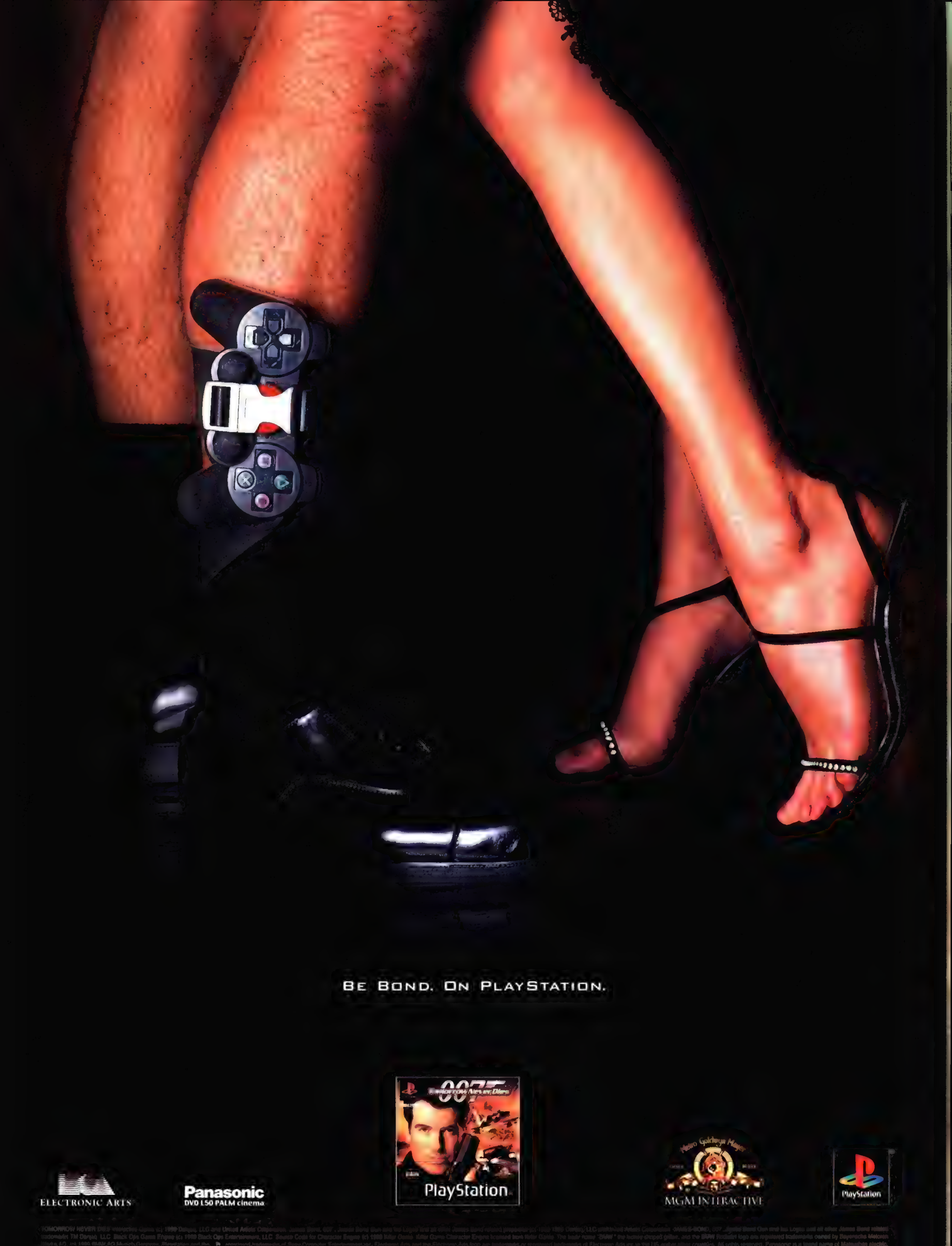
OUD = BETER!

Over de Pac-Man Classic valt weinig meer te zeggen dan dat dit als vanouds een lekker spel is om te spelen waarbij de grijze hersencellen even in de sluimer mode gezet kunnen worden. Voor iedereen begrijpelijk en altijd even spannend.
De doolhoven nieuwe stijl daarentegen zijn in mijn optiek verspilde bits & bites. De vormgeving mag er dan wat gelikter en strakker uitzien met een mooie 3D feel, close-ups, mediums en overviews; in gameplay zijn er jammer genoeg nauwelijks verschillen met het origineel.
Na een paar van die mazes te hebben afgewerkt, voelde ik dan ook absoluut niet de drang om verder te spelen, laat staan om een hele marathon uit te zitten. Er is dan ook veel meer zinvols te melden over de nieuwe 3D Quest. Deze staat ook op Pac-Man World en is zeker het spelen waard.

PLEITE

In de Quest moet Pac-Man op zoek naar zijn vrienden. De arme stakker komt namelijk thuis om zijn twintigste verjaardag te vieren en wat blijkt: Toc-Man, de klootzak, heeft zijn familie en vrienden ontvoerd. Ms. Pac-Man is pleite, Jr. is pleite, Baby Pac en Professor Pac zijn pleite en zelfs Pooka en hond Chomp-Chomp hebben de wraak van Toc-Man niet kunnen ontlopen. Pac-Man moet ten koste van alles zijn feestje kunnen vieren, want twintig word je slecht eenmaal.
Het verhaal is dus simpel, maar de gameplay is des te indrukwekkender. In zes werelden met achttien bonuslevels gaat Pac-Man op zoek naar zijn geliefden. Hij heeft hiervoor een aantal skills meegekregen zoals zwemmen, rev-rolling, butt-bouncing en Super Pac Dot aanvallen.
Deze Quest is, zoals je snel zal merken, eenvoudig van opzet maar daarom niet minder aantrekkelijk om te spelen. En is eenvoud niet de kracht waarop onze kleine vriend al twintig jaar vaart? Daarom!




BE BOND. ON PLAYSTATION.
ELECTRONIC ARTS
Panasonic
DVD L50 PALM cinema
007 Tomorrow Never Dies
PlayStation
MGM INTERACTIVE
PlayStation

Van de makers van Gangsters Organised Crime komt nu de real-time strategy piratensim Cutthroats. Haal het buskruit en de rum dus maar weer te voorschijn…

Cutthroats

VRIJHEID, BLIJHEID

Cutthroats laat je als speler helemaal vrij. Zo kun je in het begin kiezen in welke tijd je wilt spelen. Van 1625 – piraterij kwam net een beetje op gang - tot en met het jaar 1700, toen de piratenwereld op z'n hoogtepunt was. Je begint met een klein beetje geld, een bootje en wat bemanning en de wereld ligt voor je open. Zeil waar je wilt zeilen, plunder, drijf handel, sticht havens, koop in, verkoop, ronsel bemanningsleden, vergaar een schat, kaap schepen, martel vijanden, vecht op het land en op het water… de hele piratenmikmak. Het moge duidelijk zijn; Cutthroats is een 'huge' game. Zo zijn er meer dan zeventig verschillende havens en kun je meer dan zes miljoen vierkante zeemijlen bevaren op je scherm. Voordat je alle uithoeken van de zee hebt bereikt en alle havens en eilandjes hebt geplunderd of bezocht, ben je volgens mij bewoner van het bejaardentehuis voor demente gamers.

WINST

Opvallend is de open gameplay. Geen missies dus en alles wat je naar eigen inzicht doet, heeft effekt. Economie speelt een belangrijke rol. Je kunt bijvoorbeeld een veld katoen platbranden, waarna de prijs van katoen in die streek omhoog schiet. Als je nu, voor jouw pyromanen aktie, heel veel katoen had ingekocht of vergaard, kun je die nu met vette winst verkopen. Je geluk afdwingen heet dat.

MISSERTJES

Ondanks de vele goede spelelementen die Cutthroats biedt, zitten er ook jammerlijke missertjes in het spel. Zo maakt het spel gebruik van een werkelijk voor-oorlogse grafische engine. Nu zijn graphics alleen ook niet alles, zeker als de gameplay zwaar oké is, maar dit gaat wel erg ver en het oog wil ook wat, right? Alles wat je in het spel ziet zijn sprites en de game maakt slechts gebruik van 8-bit kleuren. Vooral verwende hardcore 3D gamers zullen een ware cultuurschok krijgen als ze deze game gaan spelen. Wat ronduit zonde is, is het gegeven dat het spel absoluut geen multiplayer element heeft. Al die coole plunderingen, vernielingen en veroveringen kun je dus niet tegen je vrienden spelen. Volgens Hothouse is het spel zo complex en uitgebreid dat dit on-line niet realiseerbaar was. A bloody shame!





RAPPORT

graphics	6⁵
geluid	8⁰
originaliteit	7⁸
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Open gameplay
- ▲ Super uitgebreid
- ▼ Beperkte grafische engine
- ▼ Geen multi player

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MHz, 32 Mb RAM, 8x CD-speler, 700 Mb schijfruimte, Windows 95/98.
Fabrikant: Hothouse/ Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel:0318-505464

7⁷

De gameplay is natuurlijk het belangrijkste, en die is strak, maar de graphics stellen toch behoorlijk teleur. Je bent echter zo lang zoet met deze game dat eer je alles verkend en gespeeld hebt, er een grijze baard tot op je kruis hangt.

JAN



Ahoy, kanonnenvoer in zicht.



Even in de berm stoppen want er moet weer iemand pissen.



Blaas! Recht in z'n reet!





Plunderen is een van je dagelijkse bezigheden.

POWER TIP
Ronsel een betrouwbare bemanning.

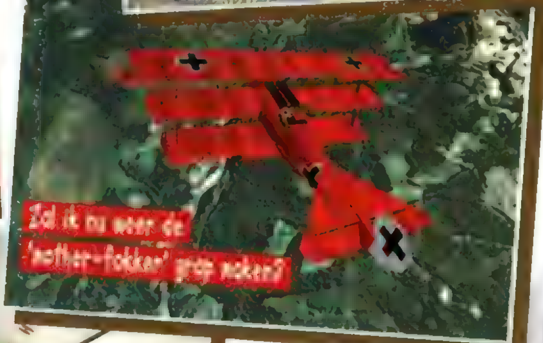


De Renegade van boven gezien

POWER TIP
Koop een flightstick als je dit spel wilt gaan spelen. Dat vliegt absoluut beter.



Downtown Seattle



Zal ik nu weer de 'mother-fokker' grap maken?



Binnen in de Beachjet.

De crème de la crème van de realistische flightsims kwam deze maand binnen op de redaktie: Flight Unlimited III en Microsoft Flightsimulator 2000. Wie mag zich de koning der flightsims gaan noemen?

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

+ Omgeving Seattle is mooi
+ Weersomstandigheden
+ Challenge-mode
- Hoge systeemeisen

PC CD-ROM
Prijs f 99,- Bf.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 233, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Looking Glass Studios
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

8^{3}

Flight Unlimited III is een goed uitgewerkte en mooie flightsim, die dankzij enkele hulpmiddelen ook voor de beginner te begrijpen is. Een dikke PC is echter een vereiste.

FLIGHT Unlimited III

UNLIMITED?

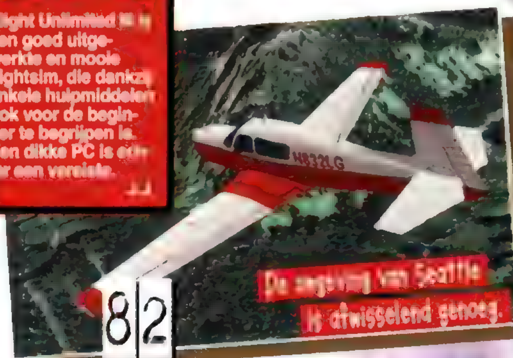
De titel Flight Unlimited III is misleidend want omgelimiteerd rond de wereld fladderen, is er in dit spel niet bij. Jouw luchtruim beperkt zich tot de regio rond Seattle. Het betreft hier echter geen luiheid van ontwikkelaar Looking Glass Studios; de programmeurs konden een groter oppervlak gewoon niet op de 3 CD's kwijt. Looking Glass Studios wil de ondergrond namelijk accuraat weergeven en dat levert een shitload aan data op. Misschien dat de DVD-schijf, die veel meer data kan bevatten, op termijn uitkomst biedt. Overigens biedt Seattle genoeg moois voor de flightsim-fanaat. Je hebt er woeste kustpartijen, enorme bossen, besneeuwde bergen en je kunt er over het hoofdkwartier van Microsoft scheren (nee, je hebt geen bommen). Bovendien is het weer boven Seatlle berucht; het regent en stormt er meer dan in Nederland.
Dit onstuimige weerkarakter kwam goed van pas om de nieuwe 'weather-engine', die tientallen verschillende weersomstandigheden kan simuleren, te showen. En alles heeft impakt op je vliegtuig.

UITSTAPJE

Net als in Flight Unlimited II (San Fransisco), vlieg je in FU III voornamelijk binnen de regio. Je hopt van het ene vliegveld(je) naar het andere. Er zijn ook acht regionale uitstapjes mogelijk, naar bijvoorbeeld de Grand Canyon, Los Angeles, Yosemite Park en Portland. De gedetailleerdheid van de ondergrond is daar wel een stuk minder.
FU III kan ingewikkeld zijn. Ik gebruik hier met opzet het werkwoord 'kunnen', aangezien je zelf bepaald hoe lastig het vliegen wordt. Zo kun je de landings- en startprocedure helemaal zelf uitvoeren of gewoon op 'Page Down' drukken en binnen een seconde in de lucht zitten. Verder zijn er opties aanwezig als 'invulnarable' en 'engine failure', die er voor zorgen dat je weinig kan overkomen. De drempel ligt dus lager dan bij Microsoft Flight Simulator 2000.
Desondanks raad ik iedereen aan om eerst de 'Flight Training' af te werken. Vervolgens kun je kiezen uit drie Flight modes. Of je gaat meteen de lucht in (Quick Flight), of je vertrekt vanaf een zelf gekozen vliegveld (Airport) of je gaat een 'Challenge' aan.
Bij de Quick Flight- en de Airport mode bepaal je zelf met welke van de tien in FU III aanwezige, zeer realistische vliegtuigen je vliegt, waar je naar toe gaat en wat het weer onderweg is. Je kunt ook een compleet vluchtplan opstellen.
De leuke Challenge mode biedt een groot aantal uitdagingen. Sommige zijn eenvoudig, zoals 'breng het vliegtuig van A naar B', de meeste echter zeer lastig en uitermate gevaarlijk, bijvoorbeeld 'je linker motor valt uit, breng het vliegtuig veilig naar het vliegveld'.

VETTE BAK

FU III kan er erg mooi uitzien. Ik gebruik hier opnieuw het werkwoord 'kunnen', omdat je echt een bakbeest van een PC nodig hebt om alles optimaal in beeld te brengen. Op een Pentium II 333 met voodoo-kaart, moet je bijvoorbeeld het opbouwen van de bergen uitzetten en de kwaliteit van de textures op middelmatig zetten, wil je een aanvaardbare framerate halen. Een Pentium II 400 en een Riva TNT 2 videokaart lijkt mij dus wel gewenst.
Het ergste is echter de ruimte die FU III op je harde schijf in beslag neemt. De full install bedraagt maar liefst 2074 Mb. Houd daar dus rekening mee.



De omgeving van Seattle is afwisselend genoeg.



Een mooi plaatje.



[illegible]

review

MICROSOFT 2000 Flightsimulator

Van Microsoft's Flightsim 98 werden wereldwijd meer dan drie miljoen exemplaren verkocht. Eens kijken of ze wat van dat geld gebruikt hebben om Flightsimulator 2000 nog beter te maken.

AL ITALIA

Dit wordt het verhaal van de mitsen en maren. Reden; de gameplay, mogelijkheden en de graphics van MF2000 zijn weliswaar superieur aan alle andere flightsims, 'maar' je moet er erg veel voor doen en voor in huis hebben, wil je alles er ook daadwerkelijk uithalen.
Laten we beginnen bij de mogelijkheden, die zijn echt super, super uitgebreid. Ik weet behoorlijk wat van flightsims af, althans dat dacht ik tot ik MFS 2000 ging testen op de flightsim-dagen in het Aviodome te Schiphol. De mannen (want vrouwen diggen flightsims blijkbaar niet) die daar aan de gang waren, gebruikten echt alle features van het spel. Dat was niet een beetje rondfladderen, nee, ze hadden met hun headset verbinding met de 'controltower', ze keken op een laptop naar de radar en lieten via internet het echte weer van die dag in het spel simuleren.
Kortom ze speelden geen piloot, ze waren het. Niet voor niets gaat Microsoft Flightsimulator 2000 door de Amerikaanse Navy en de piloten van Al Italia als oefenmateriaal gebruikt worden.
Dit laatste brengt de eerste 'mits' duidelijk naar voren. Wil je deze complexe gameplay echt benutten, dan moet je serieus de boeken induiken. Ik merkte al gauw dat MFS 2000 geen game is waar je zo even mee gaat vliegen. Opstijgen zal nog wel lukken,, maar van A naar Z komen, dat is gewoon onmogelijk. Daarvoor moet je net als een echte piloot, vertrouwd zijn met alle apparatuur in een vliegtuig.

IT'S ALL THERE

Over de gameplay kan ik hetzelfde zeggen. Als je niet net zo goed bent als een echte piloot, dan kun je het in MFS 2000 shaken. Gelukkig zijn daar nog de goede en duidelijke lessen van de game, want anders was ook ik nooit veel verder gekomen dan een hopje van 300 meter.
De paar piloten met wie ik op de flightsim-dag sprak beaamden dit. MFS 2000 is volgens hen bijna de real-stuff. Perfekt nagemaakte vliegtuigen en meer dan 20.000 vliegvelden waar je kunt landen (Budel en De Koog zitten er ook bij), veranderende weersomstandigheden, luchtzakken, uitvallende motoren, it's all there. Slechts de stewardessen ontbreken.

IN DE WOLKEN

Ook grafisch gezien is MFS 2000 de top. Zes steden en in de Pro-versie (bestemd voor de echte hardcore PC-piloten) zelfs twaalf stuks, zijn volledig in het spel weergegeven. Voor de rest is de hele aardbol middels satellietfoto's in het spel verwerkt. Nieuwe scenery's en vliegtuigen uit oudere flightsims laten zich prima in het spel laden.
De vliegtuigen zien er schitterend uit. De cockpit is naadloos overgenomen uit de echte vliegtuigen en je kunt de kist tijdens het vliegen van alle kanten bekijken. Voor het eerst worden nu ook de weersomstandigheden realistisch weergegeven. Waren de wolken in MFS 98 nog plat, in MFS 2000 kun je er echt doorheen vliegen. Maar, wil je dit allemaal op je scherm getoverd krijgen, dan heb je een dikke Pentium II nodig. Microsoft geeft weliswaar een Pentium 166 als minimale systeemeisen aan, maar dat is echt een lachertje. Ja, als je alle details uit het spel weglaat misschien, maar dan is er geen lol meer aan.
Mocht flightsimmen echter je lust je en leven zijn, dan zou ik er absoluut over denken om zowel MFS 2000 als een goede Pentium II aan te schaffen. Want dan heb je echt de ultieme vlieg-ervaring in huis.



RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

+ Super realistisch
+ 20.000 Vliegvelden

PC CD-ROM
Prijs ƒ139,- Bfr.ca. 2525
(Pro-versie: ƒ189,-)
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Aanbevolen dikke Pentium II.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

9°

Microsoft Flightsimulator 2000 is de koning der flightsims, maar de game is absoluut professionele stuff. Dit spel eist veel, heel veel oefening en tevens een loodzware PC.

J.J.

POWER TIP

Begin het spel niet meteen in een Boeing. Dat doet een echte piloot ook niet.




AZTEC
Ontrafel het mysterie
van de Aztekencultuur!
AZTEC
EEN VLOEK IN HET HART VAN DE GOUDEN STAD
cryo
cryo
INFOGRAMES
France Telecom
Multimedia
PC
CD
ROM
© 1999 Cryo Interactive Media - Infogrames - All rights reserved.

Spyro 2 Gateway to Glimmer

Toen in het najaar van '98 Spyro the Dragon uitkwam, werd het met groot enthousiasme ontvangen. Het zal mij benieuwen of ons draakje ook dit keer weer een schouderklopje verdient.



OPMERKELIJK

Het is alweer een jaar geleden dat het draakje Spyro voor het eerst uit zijn ei kroop om de gevaren van het leven te trotseren. Spyro the Dragon werd destijds zeer goed ontvangen en dat was opmerkelijk, vooral omdat het hier om een 3D-platformgame ging waarvan er dat jaar al heel wat waren verschenen (Croc, Banjo Kazooie etc.). Spyro The Dragon onderscheidde zich vooral door de voortreffelijke gameplay en de schitterende graphics. En ik kan je vertellen dat ook in Spyro 2 deze twee belangrijke faktoren weer goed zijn verzorgd.

VAKANTIE?

Het verhaal Gateway to Glimmer begint waar het vorige spel eindigde. Nadat Spyro Gnasty Gnorc heeft verslagen, is iedereen het er over eens dat Spyro en zijn eeuwige metgezel Sparx de libelle een vakantie hebben verdiend. Echter, op het moment dat het duo de zapportal binnenstapt op weg naar Dragon Shores, gaat er iets vreselijk mis en komen ze terecht in een ander universum: Avalar. In plaats van een welverdiende rust, raakt de arme Spyro betrokken bij de strijd tussen de bevolking van deze nieuwe werelden en de schurk Ripto. Om terug te kunnen keren naar zijn eigen nest, zal Spyro de ballen van Ripto op een deur moeten spijkeren en de bevolking bevrijden van zijn genadeloze tirannie.





Spyro kan niet vliegen maar wel goed zwemmen.

DOKKEN

In de 29 verschillende werelden die Gateway to Glimmer te bieden heeft zal Spyro heel wat moeten bijleren om als volwaardig Ripto-killer weer terug te kunnen keren naar zijn thuiswereld. Er zijn twee manieren waarop Spyro zijn skills als klimmen, zwemmen, hooveren, et cetera kan upgraden. De eerste is het helpen van de hulpeloze maar wijze Avalar bewoners. Zij zullen hem dan met raad en daad bijstaan waardoor Spyro zich beter kan verplaatsen in deze vreemde wereld. De tweede manier is simpel: gewoon diep in de buidel tasten en betalen. Die inwoners van Avalar zijn wel goed maar niet gek!

IJSHOCKEY

Gateway to Glimmer is een spel met een avontuurlijke gameplay; iedere wereld bestaat namelijk uit een hoofdopdracht en een aantal subopdrachten. De hoofdopdracht wordt aan het begin van iedere wereld al snel duidelijk gemaakt, het is echter steeds maar weer de vraag welke andere opdrachten er op Spyro liggen te wachten. Zo moet je bijvoorbeeld in de Colossuswereld opeens een aantal ijshockeywedstrijden afwerken om in bezit te komen van de broodnodige Talismannen. Gateway to Glimmer is al met al een bijzonder spel voor jong en oud waarbij de ene verrassing nog niet voorbij is of de ander staat alweer om het hoekje te gluren.

RAPPORT

graphics	9.0
geluid	9.0
originaliteit	8.0
speelbaarheid	9.5

- Genot voor de zintuigen
- Prima graphics
- Heerlijke gameplay
- Verrassend

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Insomniac
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8.9





Voor wat raad en goede adviezen moet Spyro vaak flink dokken.



Het is hier toch veel te koud voor zo'n klein draakje.

Urban

"In het jaar 1999 en zeven maanden zal de grote Koning der Terreur uit de hemel komen. Hij zal de grote koning van de Mongolen tot leven brengen. Ten tijde van zijn heerschappij maar ook ervoor en erna zal er oorlog woeden."

RAPPORT

graphics 8°
geluid 8°
originaliteit 8°
speelbaarheid 8°

- Spectaculaire actie
- Nostradamus zegt het zelf
- Leuke interaktie met de politie
- Two Player splitscreen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Mucky Foot/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8°

Urban Chaos is een spel dat je zeker in de gaten moet houden want het belooft een waar schiet- en beuk festijn te worden. Een absolute must-have voor iedereen die graag met wapens loopt te zwaaien.

BORIS

DE KONING DER MONGOLEN

Het bovenstaande stukje is de officiële introtekst die we van Eidos kregen. Deze tekst moet ons lekker maken voor het spel Urban Chaos. Jahaa, ik zie je al bedenkelijk kijken want waarschijnlijk voel je ook wel aan dat zo'n zin niet helemaal klopt.
Sterker nog, als ik of een andere PU redakteur met zo'n slecht geschreven tekst zou aankomen bij onze [illegible] Ed dan zou hij waarschijnlijk nog dezelfde dag het freelance contract van de [illegible] uit de archieven halen en er de schrijver [illegible] [illegible] redakteur maar door niemand minder dan Nostradamus.

NOSTRA-WIE?

Voor [illegible] weetenden [illegible] ik even kort [illegible] wie die Nostradamus [illegible]. Nostradamus [illegible] heel lang [illegible] verdiende zijn brood met het doen van voorspellingen. Op een gegeven moment had hij zoveel voorspeld dat ie van verveling maar begon met het voorspellen van gebeurtenissen die pas over een dikke 2000 jaar plaats zouden vinden.
De grap is natuurlijk dat het nu ongeveer 2000 jaar later is en wat blijkt; Nostradamus had wel zo'n beetje gelijk. Zo voorspelde hij de Eerste- en de Tweede Wereldoorlog, de Golfoorlog en weet ik veel wat voor oorlogen nog meer.

Maar hij hield zich niet alleen bezig met oorlogen, Mr. Nostradamus was ook zwaar in to de zwarte magie. En als je [illegible] bent met die [illegible] kun je [illegible] niet [illegible] voorspellingen [illegible] demonen en [illegible] duivels en zo. Vandaar dat we nu dus de wederopstanding van de Koning der Mongolen kunnen verwachten en oorlogen ervoor en erna. Ja, ja, dat is me wat.
Ik vraag me af of Nostradamus ook voorspellingen heeft gedaan over de te verwachten verkoopcijfers van deze game want als ik zo naar het persbericht kijk, lijkt het wel alsof Eidos er in gedachten al een paar miljoen over de toonbank heeft zien gaan. Maar ik dwaal af, we hadden het over de Koning der Mongolen en daar kan ik je over verklappen dat je er geen problemen mee moet maken want dan kan het wel eens matten worden. Lees maar snel verder.

D'ARCI EN ROPER

Als je Urban Chaos speelt, zul je zien dat ik gelijk heb want in dit spel krijgen de lieftallige D'arci en de mannelijke Roper het aan de stok met al het gespuis dat je in de geteisterde grote stad tegenwoordig aantreft. Dieven, bendes, sekten en terroristen zijn allemaal een teken dat het einde der tijden nakend is en terwijl je dit spel speelt, zul je ontdekken dat het geen toeval is dat al dit geteisem juist nu de straten onveilig maakt.
Het blijkt meer een kwestie te zijn van een nog groter kwaad dat ons te wachten staat en zo alvast zijn opwachting voorbereidt. Je snapt dat het even duurt voordat onze twee helden dit doorhebben en naarmate het spel vordert, blijkt dat er eigenlijk maar één manier is om al deze ellende nog te doen keren. Je moet het kwaad bij de wortels aanpakken en met niemand minder dan de big boss himself afrekenen. Showdown met de Koning der Mongolen dus.

SLUW SLUIP-GEDRAG

Nog even een stukje uit de begeleidende tekst van Eidos: "Een combinatie van lichamelijk vermogen, Oosterse vechtkunsten en sluw sluipgedrag zijn allemaal nodig om niet alleen te overleven, maar ook om succesvol te zijn in het spel."
Snap je?
D'arci is namelijk degene die gaat over het sluwe sluipgedrag en Roper is degene die je moet hebben als je meer een type bent dat met twee knallende Uzi's het huis van de [illegible] guy binnenloopt.
In het begin van het spel kies je dus voor één van deze twee politieagenten en begin je met het afleggen van enkele testen. Niet iedereen is namelijk geschikt om het op te nemen tegen de Koning der Mongolen. Nee, je moet eerst bewijzen dat je goed kan schieten, vechten en autorijden. Allemaal skills die van levensbelang zijn tijdens het spel.
Als je je gekwalificeerd hebt voor alle onderdelen, kan de pret beginnen en mag je de straten veilig gaan maken.

IETS EXTRA'S

Urban Chaos is een RPG/shoot'em up met iets extra's. Ten eerste heb je bijvoor-



Klaver boeren jongens? Schoppen is troef!

D'arci houdt niet van half werk.



Airmiles? In je smoel wijffie!



Wat staan die mannetjes daar nou apathisch te staren?

Chaos



beeld een behoorlijk grote vrijheid in het spel maar het is niet de bedoeling dat je alles wat beweegt aan flarden schiet. Doe je dat wel en zijn er toevallig andere agenten in de buurt, dan ben je snel in de boeien geslagen en zit je op het hoofdbureau.
Nee, het is beter om pas geweld te gebruiken als je zeker weet dat het noodzakelijk is en nog beter is het om de politie een handje te helpen en die bendeleden uit te schakelen waar zij het net mee aan de stok hebben. Je kunt dan in ieder geval rekenen op een fikse promotie.

PC VS PSX

Ik heb Urban Chaos op de PC en op de PlayStation gespeeld en ik moet je eerlijk zeggen dat ik het spel op beide platforms heel oké vond.
Ook al zijn de graphics op de PSX-versie erg mooi, voor een optimaal resultaat moet je toch bij de PC zijn. Maar dat maakt op zich niet zoveel uit want het lijkt wel of het spel zich van nature wat beter thuisvoelt op de PlayStation. Het is per slot van rekening een rasechte first/third person shooter/RPG en dat is typisch een genre wat ik graag op een console speel.
Bovendien vond ik de Multiplayer mode bij de PC-versie een beetje mager. Deze Multiplayer mode bestaat uit een deathmatch en een capture the flag (of beter gezegd capture de briefcase) voor acht personen. Het lijkt er op alsof deze multiplayer toestand er een beetje als een verplicht nummertje aan vast zit geplakt want ik kan me niet voorstellen dat gamers hier veel tijd in gaan steken.













RAPPORT

graphics	8²
geluid	7⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	6⁰

- ▲ Lekker knallen
- ▼ Geporte PSX-game
- ▼ Hoort eigenlijk niet thuis op de PC
- ▼ Beperkte gameplay

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 233MHz. 32 Mb. quad speed CD-speler. Win95/98.
Fabrikant: Mucky foot/Eidos
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

7⁰

Urban Chaos is zonder meer een goed spel voor de PlayStation maar doet het wat minder op de PC. Het spel ziet er ietsje beter uit maar de gameplay en multiplayer-optie stellen teleur.
BORIS



You build it. You ride it.
theme PARK WORLD
BULLFROG
Creating the perfect Theme Park on your PC couldn't be easier.
www.themeparkworld.com
PC CD

The Longest Journey

The Longest Journey is een adventure dat teruggrijpt naar elementen uit vroegere adventures en die combineert met de techniek van vandaag. Retro en toch eigentijds?

LANGE BABE

The Longest Journey speelt in third-person, gebruikt super easy point-and-click en heeft toch de eyecandy die gamers anno 1999 eisen. Een succesformule als je het mij vraagt, die tevens het third person adventure nieuw leven in kan gaan blazen.
In TLJ speel je April Ryan een leuke, lekkere en opvallend lange babe die last heeft van nachtmerries waarin ze sprekende bomen en draken ontmoet. Al snel kom je erachter dat die dromen levenecht worden. Via Cortez, een oude, vage dude leer je langzamerhand wat je nachtmerries inhouden.
April is overigens geen sissy. Ze bekt lekker grof en de woorden 'asshole', 'bitch' en 'bastards' vliegen geregeld door je speakers. De game verschijnt zowel Engels- als Nederlandstalig, dus dat worden gesprekken met 'trut' en 'klootzak'. De Engelse voice-acting is overigens van zeer hoog niveau!

LANG SPEELBAAR

TLJ is lang speelbaar, sterker, deze game is een biggie! Dertien hoofdstukken staan er op drie CD's voor je klaar waarbij je af en toe zal shiften tussen April's wereld (het futuristische Stark) en Arcadia (de mythische, middeleeuwers wereld der magie).
In beide werelden moet je allerlei tricky puzzels oplossen, gesprekken voeren en langzaam kom je achter het alomvattende plot. De puzzels zijn afwisselend inventief, grappig en soms echte brainbreakers.
De graphics zijn erg juicy. Ondanks dat de omgevingen 2D gerenderd zijn, zijn de personen 3D (soms wat kartelig) en zijn er real-time animaties in de settings verwerkt. Dit levert schitterende, levensechte effekten op. Zo was ik op een gegeven moment op een boot terwijl de zee als een gek te keer ging, het schip deinde op de golven en na een tijdje werd ik gewoon zeeziek!

LANGE GESPREKKEN

Minpuntje van TLJ zijn de ellenlange gesprekken. Het houdt maar niet op. Dat geeft het leuke verhaal misschien wel meer diepgang, maar af en toe werd ik er helemaal gek van! Het is namelijk nogal erg vaag en er wordt gezwetst over dromen, toekomst, je ziel, kunst en dat soort shit. Later vallen alle puzzelstukjes wel op zijn plaats, maar als ik mijn ziel wil blootleggen, ga ik wel bij m'n psychiater op de bank liggen.



Straatmuzikanten bedelen voor geld.



Moord en doodslag in April's wereld.



Het bezoekersaantal voor de nieuwe Star Wars



Wilt u zitten? Ik kan staan.



Ik had antwoord 9 gegeven.



RAPPORT

graphics 8
geluid 8
riginaliteit 8
eelbaarheid 8

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 (met 3Dkaart), P 200 (zonder 3Dkaart), 32 Mb RAM.
Fabrikant: Funcom/R&P
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

8⁷

POWER TIP

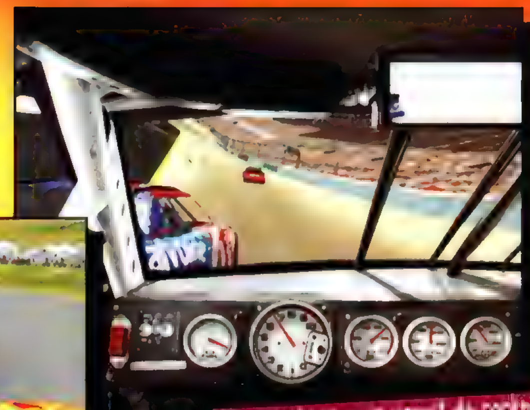

Something is out there
De geheimzinnige Dr. Kirk leeft nog. Officieel is hij gedood bij een ongeluk tijdens één van zijn experimenten. Maar in het diepste geheim zet hij zijn onderzoek voort naar een pure oervorm van energie. Als Special Agent Regina is het jouw taak uit te zoeken wat er is gebeurd. Met je elite-team reis je af naar het geheimzinnige en afgelegen eiland Ibis. Je denkt op alles voorbereid te zijn, totdat uit de mist een prehistorisch roofdier opdoemt!
Slimheid en reactievermogen zijn van vitaal belang in dit bloedstollende avontuur van de makers van Resident Evil™ en Resident Evil™ 2.
Zet je tanden erin, voordat het zijn tanden in jou zet!
DINO CRISIS
PlayStation
CAPCOM
CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



Had je de deur maar moeten dichtgooien.



Niemand komt er meer langs!



De mooiste view is vanuit de cockpit.



Circuitje voor de zeikerds.

Nascar3

Sinds Eurosport vrijwel elke zondagavond NASCAR-racing uitzendt, begin ik deze tak van racen steeds leuker te vinden. Vandaar dat ik NASCAR 3 hoopvol in m'n PC propte...

VOOR WATJES

Veel lezers zullen deze pagina meteen omslaan met het argument dat 'NASCAR-racen voor watjes is'. 'Een beetje rondjes rijden, dat kan mijn oma ook.' En ik moet bekennen, ik dacht er een paar maanden geleden precies zo over.
Maar die mening is veranderd en dat is voor een deel veroorzaakt door Eurosport. Want als je dankzij de 'aan-boord-camera' ziet hoe allejezus hard het gaat, hoe dicht ze langs de betonnen muur scheren en hoe veel crashes er in één race plaatsvinden, dan lul je wel anders.
Ook op de PC biedt NASCAR-racing veel vermaak, misschien nog wel meer dan Formule 1 racen (ik zal nu waarschijnlijk op heel wat lange teentjes zijn gaan staan). Waarom? Omdat NASCAR-racing veel meer close-action biedt. Ten eerste is de oval veel korter dan een Formule 1 circuit. Als je achter ligt, rijd je bijna nooit alleen. Daarnaast bevinden zich ook nog eens 43 wagens op het circuit. Je bent dus constant bezig met inhalen, ingehaald worden en afsnijden.

HARD WERKEN

N3 is de opvolger van N2 (alhoewel er ook nog een NASCAR 99 edition is geweest). N2 was dé NASCAR-sim en N3 neemt die rol perfekt over. Veel realistischer dan dit worden ze er op dit moment niet gemaakt. Voor ons Europeanen, die deze race-sport niet bepaald met de paplepel ingegoten hebben gekregen, is het oval- en tri-oval racing erg wennen. Je gaat feitelijk alleen maar linksom. De wagens zijn daar ook op afgesteld en hebben dus de neiging om steeds naar links en dus naar beneden te rijden. Ben je hier niet op voorbereid, dan vlieg je steeds van de oval af. Het is dus constant bijsturen. Aangezien NASCAR 3 over een optimale force feedback-ondersteuning beschikt (dit spel móet je met stuur spelen), betekent dat erg hard werken. Vooral in de bochten moet je het stuur echt vastklemmen om de grip op de baan niet te verliezen. Daartegenover staat dat je niet al te veel gebruik hoeft te maken van de remmen of het moet zo zijn dat er een crash voor je plaatsvindt (wat overigens vaak het geval is).

ZEIKERDS

Qua gameplay (35 tracks en alle 43 wagens uit de NASCAR-competitie) kom je dus weinig tekort. Grafisch gezien valt het echter allemaal wat tegen, zelfs met 3D-ondersteuning zien de circuits er hoekig en brokkelig uit. De PC heeft ook erg veel moeite om alle auto's vloeiend weer te geven. Geen wonder, want er staan er wel 43 op de baan. Ook het geluid is niet echt superieur, de wagens ronken lekker, maar echt spectaculair wordt het nergens. Wel is het fijn dat je crew voortdurend aangeeft of de tegenstanders je boven- dan wel onderlangs inhalen.
Tot slot heb ik nog goed nieuws voor die zeikerds die alleen maar op een 'normaal' circuit willen rijden; er zitten ook drie draaiende en slingerende tracks in het spel. Kun je toch lekker Schumacher spelen. Bah, geef mij maar Jeff Gordon op de oval van Richmond.



Bovenlangs kan ook.

POWER TIP



Houd je linkerhand bij het sturen boven op het stuur en je rechterhand rechtsonder, dan kun je het best de bochten maken.



Fuck a duck!

RAPPORT

graphics	7²
geluid	7⁶
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Oval rijden is skill
- ▲ Veel crashes
- ▲ 35 Tracks
- ▼ Graphics hadden beter gekund

PC CD-ROM
Prijs ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: Papyrus
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023-5311241

8⁰

NASCAR 3 is ondanks de wat tegenvallende graphics en een gemiddeld geluid nog steeds de beste NASCAR-racer. Probeer het nu gewoon is, je zult zien dat de aktie vet is.



Codemasters
DUAL SHOCK
PlayStation
PC CD ROM
Stel je vaardigheid, je evenwicht en je zenuwen op de proef.
Verticaal kamikaze-fietsen, over 25 internationale terreinen:
woestijnen, vulkanen, op het randje.
En stunten: wheelies 360's, suicide, superman.
In je eentje tegen de elementen, zonder motor.
Race bergafwaarts, snij bochten af, wie heeft het over remmen?
No Fear® Downhill Mountain Biking: stalen frames, stalen zenuwen.
RAAK NIET OVERSTUUR
• Verschillende gezichtspunten, waaronder van de HandlebarCam™
• 8 Unieke riders
• Upgrades en opties voor aanpassingen • 6 Racestanden
• 1 tot 4 spelers
GIANT BICYCLES
No Fear DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™
Het gaat bergafwaarts met de wereld

GORKY 17

Oost-Europa plaatst zichzelf steeds duidelijker op de gameskaart. Na Mortyr, Hidden & Dangerous en Imperium Galactica II komt, ditmaal uit Polen, een sinistere turn-based strategische action RPG vol complotten en duistere zaakjes.



Wat een groot, kies, goor beest.



Kom 'u binnen.



Het gevaar komt van alle kanten.



Het ziet er allemaal even roodgeestig uit.



En ze blijven maar komen.

EXPERIMENT

Nog even en Letland komt met een Quake killer, Tsjetsjenië met 'Jeltsin Tetris' en Oezbekistan met een 3D real-time wodka sim. Het Oostblok doet het namelijk goed. Ze kijken eerst een tijdje de kat uit de boom en komen dan met games die bestaande spellen combineren en toch verfrissend zijn. Zo ook met Gorky 17 (in de States komt deze game uit onder de naam Odium), een strategy action RPG met een thriller-achtig sausje.

Het spel speelt in 2008 en jij bent Cole Sullivan, een Amerikaanse huurling. Je gaat samen met een team in opdracht van de NATO en het Kremlin een verlaten basis in Rusland onderzoeken. Oorspronkelijk was dit een trainingskamp voor spionnen maar jij weet inmiddels dat de Russen en de Amerikanen daar freaky biologische experimenten hebben uitgevoerd. Op een geven moment ging er iets helemaal fout en de boel werd gesloten. Echter, de lokale bevolking spotte onlangs vreemde wezens.

Je team moet dus orde op zaken stellen. En al snel sta je oog in oog met de eerste mutant...

SLIJMERIG

Dat voelde je natuurlijk al op je Garfield sokken aankomen. Deze mutanten zijn gecreëerd uit menselijke-, mechanische- en insekten-onderdelen. Jach! Deze gore beesten zijn in het begin nog vrij klein maar later worden ze echt enorm. Je teamleden hebben allemaal verschillende skills die beter worden naarmate je verder in de game komt. Veel wapens en munitie is voorhanden zodat je de slijmerige mutanten kunt neerhakken, weg kunt blazen of levend roosteren.

Jammer dat de gevechten in turn-based zijn. Ik vind dat dus altijd de rek uit de aktie halen en bovendien niet echt realistisch. Desondanks is de combat vrij heftig en spannend.

DESOLAAT

Die spanning komt voor een groot deel doordat de mutanten opeens vanuit de grond omhoog kruipen of achter een deur vandaan jumpen. Daarnaast zijn de maps (2D gerenderd) erg puik en allemaal in het donker. Je speelt de hele game 's nachts en de plekken waar je komt zijn verlaten, ingestort en in puin, hetgeen een lekker desolaat sfeertje met zich mee brengt.

De karakters zijn allemaal 3D en kennen skelet animatie. De strategie van het spel zit 'm in het gegeven dat je de juiste man op de juiste plaats inzet met de juiste wapens en goodies. Want naast combat, moet je ook nog eens deuren openen en de juiste voorwerpen vinden. Lekker divers dus.

RAPPORT

Graphics	8,2
Geluid	8,0
Originaliteit	8,0
Speelbaarheid	8,2

- ▲ Spannend!
- ▲ Veel wapens en skills
- ▲ Donkere en sfeervolle levels
- ▼ Turn-based combat is niet mijn kop thee

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200 MHz, 32 Mb RAM, eight speed CD-speler.
Fabrikant: Software House
Distributeur: Denda
Tel: 0541-570200

8,1

Een spannende, goed uitgewerkte action RPG thriller die elementen van Fallout, Commando's, X-Com, Jagged Alliance II en Incubation op frisse wijze mixt. Dig je die games dan zal Gorky 17 je ook zeker bevallen.

JAN


The Longest Journey
Je bent April Ryan
Je bent een shifter en, hoewel je het nog niet weet, bezit je het unieke vermogen om tussen de werelden te reizen. In jou schuilen de krachten van de Balans en, het lot van miljarden zielen ligt in je handen. Om de mensheid van de ondergang te redden moet je een reis aangaan die je door beide werelden zal voeren en je tot de rand van je bestaan zal leiden en nóg veel verder.
De zwaarste reis ooit wordt een speurtocht door je eigen hart en ziel.
· Schitterende animaties · Meer dan 8400 dialogen · Ruim 12 uur gesproken tekst
· 60 sprekende characters · Nieuwste technologie · Realtime 3D & 3D animaties
· Meer dan 150 locaties · Zeer hoog realiteitsgehalte · Magische & High-Tech omgevingen
· Uitzonderlijke gameplay · Schitterende muziek · Doorspekt van humoristische dialogen
· Een adventure van epische proporties · 4 cd rom · De grootste adventure ooit van R&P Electonic Media · Geheel Nederlandstalig
ARE YOU READY TO SHIFT ?
o.a. verkrijgbaar bij:
THE MUSIC STORE
Dixons
VOBIS MICROCOMPUTER
free record shop
kijkshop
Voor meer informatie
Telefoon: 020 4535135 Telefax
E-Mail: info@prodistribution.nl
FUNCOM
www.funcom.com
R&P ELECTRONIC MEDIA
PRO distribution

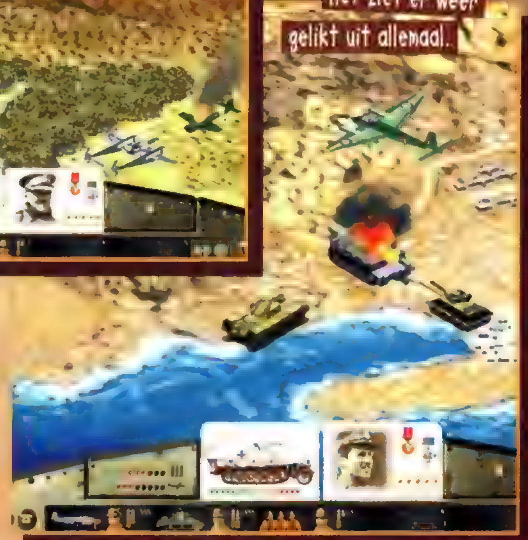
Panzer General 3D Assault


De dogfight nadert z'n climax.

POWER TIP


Wie is aan zet?


Air- en tankbattle tegelijk.


Het ziet er weer gelikt uit allemaal.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁹
originaliteit	7³
speelbaarheid	7²

▲ Mooie battle animaties

▲ Solide gameplay

▲ Een echt WWII gevoel

▼ Soms wat onduidelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bk. ca. 1990
Systeemeisen: PII 233, 64Mb, 8Mb 3D kaart, quad speed CD-speler, Win 95/98.
Fabrikant: SSI/Mindscape
Distributie: Mindscape
Tel: 020-4953010

76

Panzer General 3D [illegible] schoots heeft bewezen. Of de 3D engine [illegible] [illegible]teien.
BORIS

We zijn al weer toe aan een derde deel van deze enorm populaire strategy game en omdat het vandaag de dag mode is, werd deze aflevering helemaal gemaakt in 3D. Of dat het spel beter maakt is de vraag.

EEN ECHT OORLOGSGEVOEL

Panzer General 3D is net zoals zijn voorganger een turn based strategy spel. De nadruk ligt op scenario's die zich afspelen rond de tweede wereldoorlog. Al het materieel, de landschappen en zelfs de muziek doen sterk denken aan die tijd. De nadruk is dan ook niet in de eerste plaats gelegd op de aktie maar meer op een realistische weergave van dat WWII gevoel.
Als je Panzer General 3D speelt voel je bij wijze van spreken de grond trillen van het marcheren van de zware Duitse Wehrmacht-laarzen of het voorbij rijden van colonnes Amerikaanse tanks in de richting van de Duitse grens. Het vet waarmee de rupsbanden worden ingesmeerd kun je bijna ruiken, kortom, als er één ding is waar deel 3 van Panzer General in slaagt dan is het wel het scheppen van een authentiek ouderwets oorlogsgevoel.

3D? OH NEE...

Gamers die al wat tijd hebben doorgebracht met Panzer General 2 zullen zich gelijk op hun gemak voelen. Op de 3D landkaart en units na, is het allemaal namelijk grofweg hetzelfde.
Weg zijn wel de mooie prerendered achtergronden en gebitmapte units waar ik vorig jaar zo van heb genoten. Ingeruild voor een 3D engine die toch enigszins vreemd aanvoelt. Niet dat ik de graphics niet mooi vind, integendeel, ze doen denken aan een hele mooie set-up van plastic soldaatjes en tankjes. En dan bedoel ik ook heel mooi; compleet met dorpjes, bergen, heuvels en riviertjes.
Het nadeel aan de 3D setup is dat luchtunits lastig te plaatsen zijn. Ze zweven namelijk schuin boven het landschap en je ziet gewoon niet boven welk vlakje ze precies zitten. Het is iets wat op den duur wel went maar het blijft lastig om met een squadron vliegtuigen een ander squadron aan te vallen.

GAMEPLAY

Het spel bestaat uit acht campaigns waarvan er vier nogal kort en vier echt hardcore zijn. Voordat je begint, kies je een van de grote Amerikaanse, Duitse, Engelse of Franse generaals van vroeger en is het een kwestie van je leger samenstellen.
Materieel en manschappen zijn onbeperkt voorradig maar de truuk zit hem erin dat er maar een gelimiteerd aantal commandanten is. Je kunt vernietigde units net zolang vervangen totdat je commandanten op zijn maar omdat alle commandanten andere eigenschappen hebben, ligt het voor de hand om de beste eerst te gebruiken. De kwaliteit van je leger gaat er op den duur dus wel op achteruit.
Eén van de grootste nadelen van dit spel is dat je maar een beperkt aantal turns hebt om je missie te voltooien. Lukt het niet om al je objectives binnen de gestelde beurten te halen dan kun je overnieuw beginnen. Dankzij deze optie is het dus niet mogelijk om eerst eens rustig een leger neer te zetten en daarna de units nog eens lekker te verplaatsten totdat het tijd is om de strijd te beginnen. Nee, zo werkt dat niet: het is gelijk knallen geblazen totdat er niets meer overeind staat en je weer tijd hebt om te bekomen van de chaos.


Die kunnen we afstrepen.


De Tigers zijn geduchte tegenstanders.



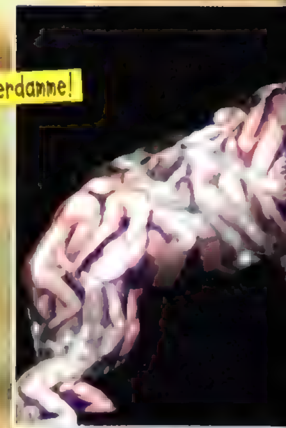
Telekinese bij het haardvuur.



Kijk eens, zonder met m'n voeten de grond te raken!



Aanvalluuh!



Gatverdamme!

Elke RPG'er zat er al lang met spanning op te wachten: de nieuwe titel van Legend Entertainment, The Wheel of Time. Als we de verhalen mochten geloven zou het een unieke mix worden van aktie/adventure en RPG op een bedje van first person shooting.

WAKE-UP!

Zo'n mix tussen aktie, adventure, roleplayingen en firstperson shooting klinkt heel interessant natuurlijk, dus toen PU werd uitgenodigd om in Engeland The Wheel Of Time te bekijken, sprong ik direkt in het vliegtuig.
Eenmaal aangekomen in de London Headquarters van GT Interactive schaarden we ons met een dertigtal Engelse collega's achter een 19 inch beeldschermpje om een glimp op te kunnen vangen van die langverwachte titel. Ik had me al snel helemaal naar voren gewurmd en kon plaats nemen naast de head honcho van Legend Entertainment, die ons een uitgebreide uitleg gaf over de game.

ROBERT JORDAN

De echte Science Fiction fan kent die hele Wheel of Time natuurlijk als zijn vestzakje, maar voor de leek - en tot mijn schaamte moet ik mij daar ook toe rekenen - is het interessant om te weten dat de game geïnspireerd is op de gelijknamige boekenreeks van Science Fiction schrijver Robert Jordan. De goede man heeft al een hele berg WoT-delen geschreven en staat bovenaan de wereldranglijst van best verkopende SF-schrijvers. Zelfs van de enorm populaire boeken van Tolkien, je weet wel: 'De ban van de Ring', zijn er minder verkocht dan die van meneer Jordan. Kan je nagaan.

WONDERWIEL

Het centrale thema in The Wheel of Time is – niet schrikken! – The Wheel of Time. Dit wiel bevat een zevental spaken, die allemaal staan voor een 'Age'. Nou ja, je voelt hem zeker al aankomen, dat wiel draait in het rond en de Ages komen en gaan.
Elke Age laat een herinnering achter, die langzaam verwaterd tot een legende, dan tot een mythe, om vervolgens volledig vergeten te worden en dan – als het wiel zijn rondje heeft volbracht – weer van voren af aan te beginnen.
Natuurlijk zijn de Ages elke keer dat ze voorkomen weer een beetje anders dan de vorige keer, maar het blijven dezelfde zeven. Onthoud dat goed!

INGEWIKKELDE SHIT

Net als Star Wars kent ook Robert Jordan's sprookjeswereld een 'Force', al heet die in de Wheel of Time-serie 'The One Power'.
In tegenstelling tot de naam bestaat die One Power eigenlijk uit twee verschillende powers: een mannelijke en een vrouwelijke. En dan heb je ook nog eens de 'Dark One', de bron van al het kwaad, die een heleboel ages geleden per ongeluk is vrijgelaten en nu zit opgesloten achter een aantal zegels.
Oké het klinkt vaag, maar Robert Jordan heeft dan ook een achttal boeken vol geschreven over deze interessante materie, hoe moet ik dat in één paragraaf uitleggen dan?

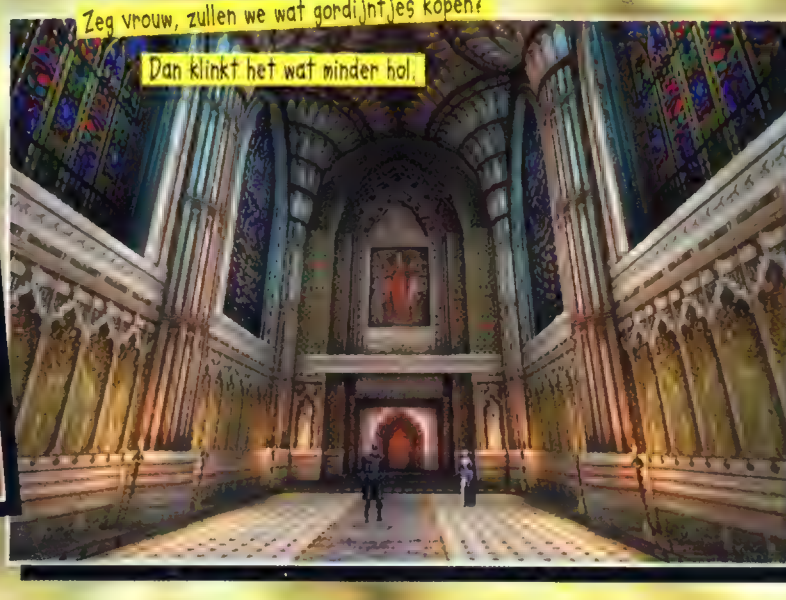
ZEGELS

Die zegels, daar draait het dan weer om in het spel. Aangezien Robert Jordan geen toestemming gaf om zijn bestaande boeken te ver'gamen', moest de creatieve afdeling van Legend met een soort prequel op de proppen komen.
Net als in die nieuwe neppe Star Wars film, zie je in de Wheel of Time game wat er gebeurde voor de tijd, die weer in de boeken wordt beschreven.
O, ja, die zegels dus, die vormen als het ware het slot waarachter die Dark One weggestopt zit. En nu zit het zo, dat de kracht van die zegels langzaam aan het verslappen is en de mensheid dus wordt bedreigd door een catastrofale ondergang.

theWhee

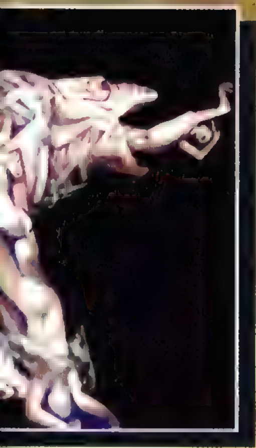


Ga in vrede mijn zoon.



Zeg vrouw, zullen we wat gordijntjes kopen?

Dan klinkt het wat minder hol.





Wie noemde mij een lelijkerd?



Boeehh!



Prettige dag verder.

MIX?
That's where we come in. In de Singleplayer mode bestuurt de gamer ene Elayna Sedai, een soort priesteres, die met de taak is opgezadeld om zowel de achtergebleven zegels te verdedigen als ook eventueel gestolen zegels terug te halen. Dit zou dus gebeuren in een unieke mix van RPG, adventure en aktie, die de gameswereld op zijn grondvesten zou laten schudden. De nadruk van de persberichten en meldingen lag er dan ook op dat Wheel of Time vooral niet 'gewoon weer een first person shooter' is geworden, maar juist daar viel de game me ontzettend tegen.

MOOIE GRAPHICS
Oké, toegegeven: The Wheel of Time ziet er prachtig uit. De game is gebouwd op de Unreal-engine en is grafisch spectaculair. Als je de prachtige interieurs ziet van de ruimten waarin het spel zich afspeelt, zie je het resultaat van het feit dat het WoT-team was versterkt met een aantal heuse binnenhuisarchitekten die de constructies vastlegden, nog voordat de animatoren met de textures aan de slag gingen. Hierdoor heeft de game een veel ruimtelijker gevoel dan in de meeste first person shooters.
Maar wat zeg ik nou? The Wheel of Time was toch juist geen first person shooter? Toch? Of toch?

TEGENVALLER
Wat mij betreft kunnen ze daar bij Legend en GT Interactive zeggen wat ze willen, The Wheel of Time is eigenlijk gewoon een echte first person shooter. Dat je hier en daar wat moet zoeken en puzzelen doet daar niets aan af.
Om heel eerlijk te zijn, juist het feit dat er is geprobeerd om de klassieke shooter met wat van die RPG-achtige elementen op te fleuren, maakt dat ik me wel heel erg afvraag of deze titel gaat scoren als ie uitkomt.
Zit de hardcore RPG-gamer, die kickt op kastelen, ridders, spells en betoveringen wel te wachten op een game waar hij als een idioot moet rondrennen en schieten?
Aan de andere kant: voor de echte shooterfan gaat The Wheel of Time veel te traag, aangezien je niet echt lekker kan knallen met een arsenaal vol toverspreuken en een enkel piepklein schietijzertje. Dit mankement voel je vooral als je The Wheel of Time in Multiplayer mode speelt.
Je achtervolgt elkaar door een wonderlijk mooie wereld met de meest prachtige graphics, maar je loopt je eigenlijk de hele tijd te ergeren aan je gebrek aan brute schietkracht, want of je elkaar in een echte shooter wilt bestoken met toverspreukjes vraag ik me af.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	8°
originaliteit	7°
speelbaarheid	6⁵

- + Echte binnenhuis-architektuur!
- + Prachtige graphics
- − Rare wapens voor deathmatchen
- − Veel te veel shooting voor de RPG'er

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133 Mhz, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler
Fabrikant: Legend
Distributeur: Homesoft/GT
Tel: 023-5530130

...el of Time

7⁶

Ik vond The Wheel of Time persoonlijk tegenvallen. De game is eigenlijk vlees noch vis, waardoor hij zowel de RPG/adventure fan als de liefhebbers van first person shooters niet echt zal bekoren. Dat de game er echt ongelofelijk mooi uitziet, is natuurlijk een leuke bijkomstigheid maar doet daar niets aan af.
ANDREAS



Oooh, I have to safe my ass!



Hé joh, dat is een bedreigde diersoort!



GRAPHICS
Digital music
Internet
Home cinema
Games
Live the experience
GeForce
CREATIVE

shortcuts

HOT WHEELS



In deze racer heb je te maken met ongeveer veertig wagens (waarvan de beste pas later in het spel vrijkomen) en twaalf parcours (verspreid over vier werelden), die nu niet bepaald realistisch te noemen zijn. Dat is ook niet de bedoeling van Hot Wheels; het gaat er in de verschillende modes niet alleen om zo snel mogelijk de finish te halen, maar ook om dat op een spectaculaire manier te doen. De parcours zitten namelijk zo in elkaar dat je door middel van springschansen en loopings zo mooi mogelijke stunts dient uit te halen, waardoor je extra speedboosts kunt krijgen. Daarnaast zijn er ook nog een zooi powerups en geheime doorgangen, zodat deze fantasy racer niet snel zal vervelen. Wel vervelend vind ik de matige graphics, die het peil van de game behoorlijk naar beneden trekken. Da's best jammer, want op zich is er verder niet eens zoveel mis mee.

SKATE

Hot Wheels • PlayStation • [illegible]

GRAPHICS: 6.5 **GELUID:** 7.5 **ORIGINALITEIT:** 7.0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Het bijzondere aan deze halfzachte Snowboardgame van Capcom is dat je kunt spelen met characters uit Resident Evil 2. Als je goed genoeg bent, zul je de geheime code vinden en kun je dus spelen met Claire, Leon of die Zombie politieagent. Allemaal leuk en aardig maar het zal dit spel, dat een matige hit was in Japan onder de naam TrickySliders, niet echt veel helpen. De graphics zijn oké maar niet zo goed dat je er op gaat letten en de soundtrack is op zijn zachtst gezegd belabberd en doet nog het meest denken aan de soundtrack van Ridge Racer. Nou ja, het ligt ook voor de hand, dit soort shit vinden ze in Japan koel.
Er zijn een paar mooie tracks maar de irritante voice-over die je iedere keer dat je geen stunt uitvoert vraagt "what went wrong?", maakt dat ik dit spel waarschijnlijk nooit meer zal spelen.

BORIS



Trick'N Snowboarder

Trick'N Snowboarder • PlayStation • Prijs: ƒ 129.95 Bf.ca. 2350 • Fabrikant: Cave/Capcom • Distributeur: Atoll Soft • Tel: 0318-505464

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 6.5 **ORIGINALITEIT:** 6.5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Millenium Soldier Expendable • PlayStation • [illegible]

GRAPHICS: 7.5 **GELUID:** 7.0 **ORIGINALITEIT:** 7.5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Na de Dreamcast en de PC, is het dan nu zover dat Millenium Soldier Expendable uitkomt op de PlayStation. Het grappige is dat deze, overigens nog vroege, versie anders is dan de versie die ik op de Dreamcast heb gespeeld. Op de PC kon ik kiezen uit alle te spelen levels, en dat maakt het beoordelen natuurlijk makkelijker, maar ja, als jullie een beetje hebben opgelet kennen jullie Millenium Soldier Expendable nu wel. Deze PSX versie verschilt natuurlijk totaal niet van de versies voor de andere systemen. Ja, de graphics zijn niet zo strak als die van de Dreamcast, maar dat is logisch. Voor de rest is Millenium Soldier Expendable voor de PSX gewoon het patatje-oorlog-arcadebak spel dat ik twee maanden geleden recenseerde voor de Dreamcast. Voor meer info, lees dat maar; ik ben lui.

RUBEN



Millenium Soldier Expendable

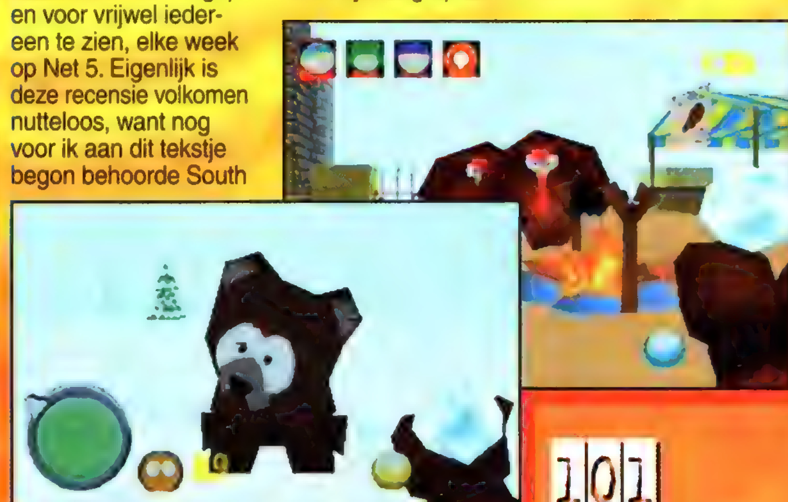
South Park • PlayStation • Prijs: ca. ƒ 119.95 Bf.ca. 2175 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

GRAPHICS: 4.5 **GELUID:** 6.0 **ORIGINALITEIT:** 7.5 **SPEELBAARHEID** [illegible]

South Park

Het kon natuurlijk niet uitblijven. Na de N64- en PC-versie is het South Park-game epos nu eindelijk beschikbaar voor het grote PSX publiek. Toen ik een paar maanden geleden de N64-versie in handen had, stonden we nog aan het begin van deze hype. Nu is South Park een begrip en voor vrijwel iedereen te zien, elke week op Net 5. Eigenlijk is deze recensie volkomen nutteloos, want nog voor ik aan dit tekstje begon behoorde South Park al tot een van de best verkochte PSX games van dit moment. Niet voor niets, want met deze game waan je jezelf namelijk echt in het plaatsje South Park. De simpele grahics van de serie lenen zich bij uitstek voor een conversie naar gamesland. Toch zijn de graphics van deze PSX versie velen malen slechter als de mooie vloeiende beelden van de N64 of PC, en dat was naar mijn mening niet nodig geweest.
Desondanks blijft South Park een leuk spel die elke fan van de serie in huis moet hebben.

RUBEN




the way to a man's heart is
through his ribcage.
Xena unsheathes her chakram ready for the fiercest adventure
to hit PlayStation. Miss out and you'll be gutted.
UNIVERSAL
PlayStation
XENA
WARRIOR PRINCESS
ELECTRONIC ARTS

Eeuwig leven

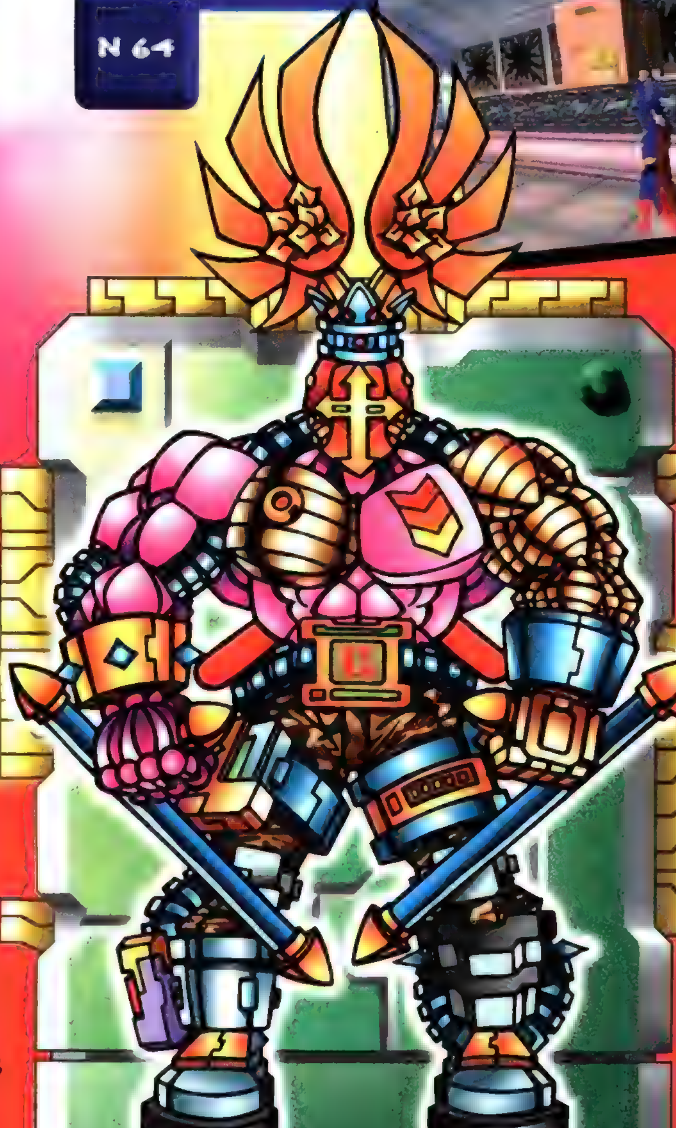
kom verder, word beter, leef langer

N 64

SUPERMAN

Start en save een one-player-spel. Reset, en load je gesavede spel. Op het moment dat je je het rumblepak in je joypad moet steken, druk je ongeveer 2 seconden L + B in. Druk dan A in.
Nu kan je elke missie kiezen die je zelf wilt.





PC

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Mark Boerakker is the King!
Druk op [ENTER] terwijl je aan het spelen bent om het invoerscherm te krijgen en voer dan een van de volgende cheats in.

ROCK ON:	1000 Stone
LUMBERJACK:	1000 Wood
ROBIN HOOD:	1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S:	1000 Food
MARCO:	Reveal Map
POLO:	Remove Shadow
AEGIS:	Fast Build
NATURAL WONDERS:	Control Nature
RESIGN:	You Lose
WIMPYWIMPYWIMPY:	Destroy Yourself
I LOVE THE MONKEY HEAD	Gives VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	Gives a Cobra car
TORPEDO#:	Kill Opponent #
TO SMITHEREENS:	Gives a Saboteur
BLACK DEATH:	Destroy All Enemies
I R WINNER:	You Win
COINAGE:	1000 gold
WWOODSTOCK:	1000 wood
QUARRY:	1000 stone
PEPPERONI PIZZA:	1000 food
STEROIDS:	Instant building
REVEAL MAP:	Full map
GAIA:	Animal control
NO FOG:	No fog of war

Ik zat hardop te denken
Of we de PU lezers niet meer cheats konden schenken
Maar de PU baas vond acht pagina's voorlopig wel genoeg
Waarna hij Jan met een berg nieuwe games de redaktieruimte uitjoeg
Hopelijk heeft de Sint genoeg poen
En dumpt hij een paar nieuwe games in jullie schoen
Of bij wijze van grap
Een foto van een baklap
En ook al krijg je helemaal niets
Dan zijn er altijd nog deze vette cheats!
Sint & Jan

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

N 64



WWF ATTITUDE
Waar zouden we zijn zonder de cheats van Boudewijn?
Als je heavyweight-champion wordt, krijg je de ego-cheat. Dit houdt in dat de **hoofden van de spelers groeien** naarmate het applaus luider en harder wordt.
Als je de survivor-series wint **unlock je Sgt. Slaughter en Shawn Micheals.**
Win de royal rumble en **unlock Paul Bearer en Jerry Lawler.**

C&C: TIBERIAN SUN
Niek Platvoet heeft een handige cheat voor C&C Tiberian Sun.
Bouw in level twee precies 68 infanterie units. Zorg dat ze allemaal overleven, dan kun je **in level 12 supersnel units bouwen.**

PC



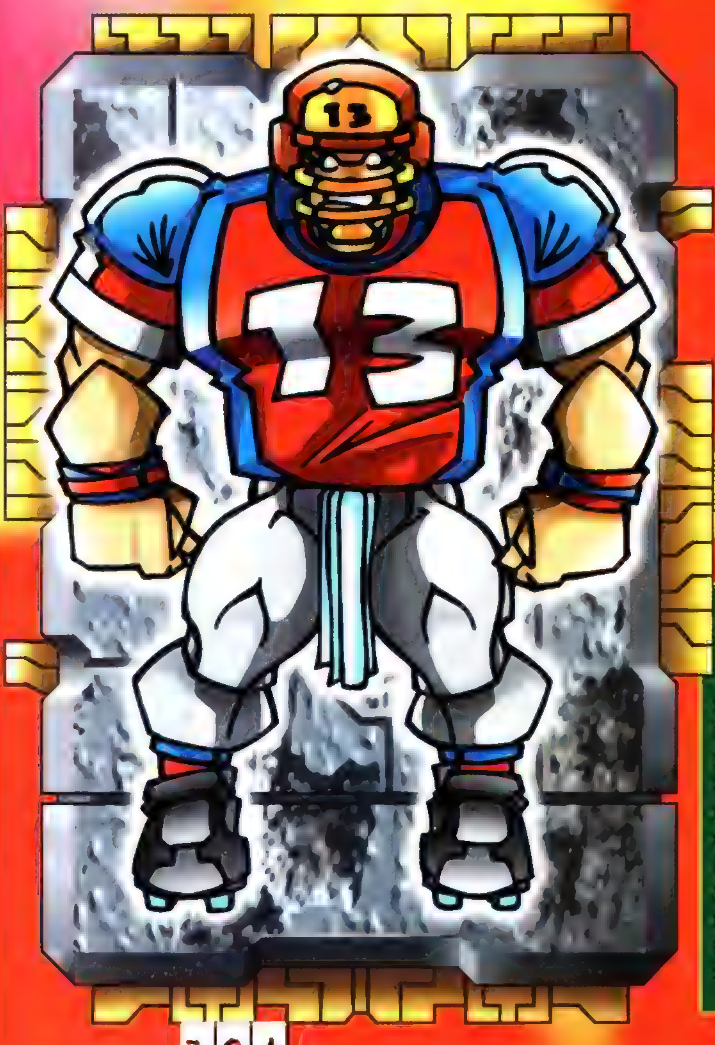


PLAY STATION

V-RALLY 2
Cheat voor V-Rally 2 van Stef Overmars.
Hoe krijg je alle wagens en Trophies?
In the game process scherm druk: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ✖, ✖ + Select. Als je het goed hebt gedaan hoor je een geluidje.

PC

RE-VOLT
Invincible to hits: nohits
Full health: goodhealth
All weapons with full ammo: allitems
Open all doors: openalldoor
Kill all enemies: killthemall
Return as zombie after being killed: resurrect
Current mission ends successfully: gamedone
Current mission ends in failure: gamefail
View ending sequence: showtheend
Alternate uniforms, including dressing as Lara Croft: laracroft
Enemy view from the front: enemyf
Enemy view from the back: enemyb
Show coordinates in top left corner: playercoords
Big head mode: funnyhead
Wire frame mode: debugdrawwire
Load saved game of current mission: quickload
Unknown: debugdrawvolumes Vincent Tempelaar)



PC



DRIVER (DEMO)
Mister Rossi is driving by....
Je moet naar je Driver demo directory gaan en dan naar de map scripts. Dan de map missions en dan het bestand mission661.dms openen met tekstverwerker. Verander dan de volgende regels.
- SetMaximumCops 1 naar Set MaximumCops 2 voor 2 cops (lijkt me logisch)
- PlayerCarType 0 naar een cijfer tussen 0-12
- Countdown 60 //demo timer naar Countdown 6000 //demo timer voor onbeperkte tijd

PC

MADDEN 2000
Je moet eerst de Madden Challenge voltooien, voordat de volgende cheatcodes ingetypt kunnen worden.

fisrtis20:	20 yard touchdown
painful:	increased injuries
nopicks:	no interceptions
qbintheclub:	perfect passes
quardkanstar:	big versus small players
isinthegame:	EA stadium
wildwest:	Dodge City stadium
cowboyz:	Marshall's fantasy team
mojo:	all 60s team
sideburns:	all 70s team

PC

LEGO RACERS
Hans van Brink vindt zichzelf nog helemaal niet te oud om met Lego te spelen.

FLYSKYHIGH:	Rocket Car
NWHLS:	No Wheels Car



TIP VAN DE MAAND

PC

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Benjamin Speets wint de tip van de maand met zijn handige C&C tips.

Voertuigen overnemen: Gooi een Mutant Hijacker in een stad en vind een bus of karretje en selecteer het. Nu heb je controle over een transport bus/car.

Eeuwige Firestorm Wall: Als je een Firestorm hebt en hij is klaar; dan gooi je een energiecentrale weg en dan blijft de firestorm haken bij het moment dat jij de centrale weggooide. Je hebt nu een eeuwige firestorm, erg makkelijk. Pas op dat je geen energiecentrale erbij koopt!

Een Cyborg Commando vermoorden met één schot: Als je een Cyborg Commando wilt vermoorden, zonder dat je al je mannen kwijtraakt, is daar een makkelijke manier voor. (Je moet wel een Firestorm kunnen maken.) Maak eerst een goede basis met een firewall muur eromheen. Wanneer een Cyborg Commando over een van je muren komt, aktiveer jij de firewall en dood is ie.

Capture een Construction Yard: Als je een CY wilt overnemen, maak dan een Subterrean APC en gooi er paar engineers in en ga naar de basis van de vijand. Als je bovenkomt gooi je de engineers eruit en neem de CY over!

Slimme manier van aanvallen: Het is me opgevallen dat de vijand bijna tot geen Sensor Arrays maakt. Dat is dus erg makkelijk met ondergrondse of gecloakte troepen. Gooi zijn hele kamp vol met Stealth Tanks en val aan! Of maak een Stealth Generator om je kamp te verdedigen.

Onzichtbare Engineer: Als je NOD bent en je hebt een Stealth Generator dicht bij je Hand of NOD staan, maak dan een Subterrean APC en gooi er een engineer in, zorg ervoor dat beide units onder het Stealth Generators shield zitten. Ga met je APC naar de vijand zijn kamp en gooi de engineer eruit. Je engineer blijft onzichtbaar!

Onzichtbare CY: In een Multiplayer game, zet "Redeployable Construction Yard " aan. Bouw dan een muur om je CY heen, en redeploy je CY. Nu is hij onzichtbaar voor vijanden en vrienden!

Rustige Harvesters: Als je tegen de computer speelt en een harvester van hen komt dichterbij, gooi er dan een EMP cannon shot op en hij is voor eeuwig stil!

NOCTURNE

Deze Cheats komen van Tom Hendriks uit Amsterdam.

Tik de volgende codes in tijdens het spel.

giveallamo:	geeft 100 ammo voor wapen
gathering:	god mode
crossbow:	gives crossbow
tommygun:	je krijgt een tommygun
beavis:	geeft flamethrower
shotgun:	je krijgt een shotgun
flametip:	je krijgt flaming arrows
freeze:	bevriest je vijanden
battery:	je lampje wordt opgeladen

PC



TOCA 2

Deze racende, scheurende, op het gaspedaal stampende cheats komen van Arend Postma uit het onuitspreekbare Surhuizum.

All tracks: DOUBLE
All cars: CARTASTIC
GTA type view: TOPDOWN
Blurry horizon: HANGOVER
Full championship distances: TIMEOUT
Battle mode: OUCH
Bouncing crashes: RUBBER
Funny crashes: MOVIE
Reduced gravity: HIGHJUMP
Wheels only: SKINNY
Turbo mode: SKATES
Alternate track appearance: GIRDLE
Move cars out of way: REPEL
Extra Track: TECKLOCK
Turbo On: FASTBOY
Micro Machines Mode: MINICARS
Psychadelic: TRIPPY

PC



N 64

SPACE SILLICON VALLEY

Jack, we worden helemaal spacy van deze cheats.

Energie vulling in ieder veld druk:	C- ←, L, Z, C-↓, L, Z, C- ←, C-→
Energie in het spel:	C- ←, L, Z, Dpad ↓, L, Z, C- ←, C-→
Open europe world:	Dpad ↑, Dpad ↓, L, Z, Dpad ↓, Dpad ↑, Z, Dpad ↓
Open ice world:	Dpad ↑, Dpad ↓, Z, L, Dpad ↓, C-→, Z, Dpad ↓
Open jungle world:	Dpad ↑, Dpad ↓, L, Z, Dpad ↓, C- ←, Z, Dpad ↓
Open desert world:	Dpad ↑, Dpad ↓, L, Z, Dpad ↓, Dpad ←, Z, Dpad ↓
Open final level:	Dpad ↑, Dpad ↓, L, Z, Dpad ↓, Dpad →, Z, Dpad ↓
Open asteroids level:	Dpad ↓, Dpad ↑, Z, L, Dpad ↓, Dpad Left, Z, Dpad ↓
Special 1:	Dpad ↑, L, Z, Dpad ↓, Dpad ←, Z, Dpad ↓, Dpad ↑
Special 2:	L, Dpad ↓, Z, L, Dpad ↓, Dpad ↑, L, Dpad ←
Special 3:	Z, Dpad ↓, Dpad ↑, L, Dpad →, L, Dpad ←, Dpad →
Special 4:	Dpad ←, Dpad →, Z, L, Dpad ←, Z, Dpad →, Dpad ←
Alternatieve spel opening :	Als je de Nintendo aanzet met dit spel en je houdt A of B knop in, zie je hoe de DMA man wordt aangevallen door steeds andere dieren.

DREAM CAST

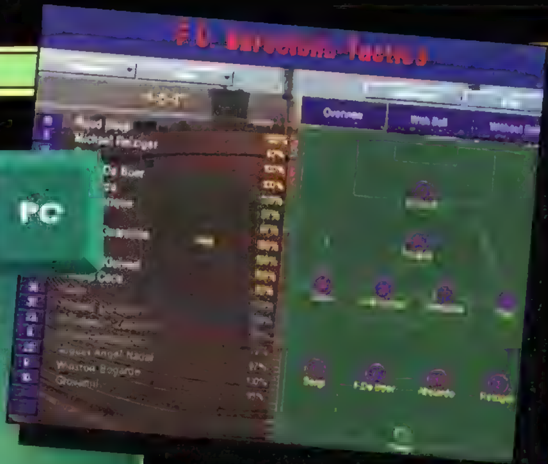
SEGA RALLY 2

Cheats uitvoeren in het titelscherm.

Alle auto's: Druk op ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓

Alle seizoenen: Druk op ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓





PC

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Als je wel een paar puntjes kunt gebruiken moet je dit eens proberen.

1. Druk tijdens het spel op je naam links in beeld en druk op (bijv. Barcelona Squad of welk team je ook bent).
2. Druk op next match boven in het midden van je scherm. Dan staat er tegen wie je de eerstvolgende keer moet voetballen en de naam van dit team moet je onthouden.
3. Klik op Game [illegible] op je scherm staat. En klik dan [illegible] manager.
4. Tik een voor[illegible] in en druk op next, dan nog een keer op next, en klik dan de ploeg aan die bij next match stond.
5. Druk dan rechtsboven op take control. Vervolgens klik je op yes. [illegible] het geval dat ze nog aan het voetballen zijn maar dan moet je het de volgende dag weer proberen.)
6. Als je nu moet voetballen, zet je het elftal van de tegenpartij (waar jij ook trainer bent) helemaal voorin, (inclusief de keeper). Nu zal je de wedstrijd erg ruim winnen.
7. De dag na de wedstrijd ga je weer naar de naam van de coach van de tegenpartij. Deze klik je aan en klik op retire. En klik op yes.
8. En dan begin je opnieuw voor de volgende wedstrijd.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

De zielzuigende Emile Bosman uit Rhenen.

Voor alle cheats geldt, druk eerst op start en houd L1 en R1 ingedrukt.

[illegible]: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, ●, →, ←, ↓ en weer op start
Max health: →, ■, ↓, ↑, ↓, ↑ en weer op start
Health Refill: ↓, ●, ↑, ←, ↑, ←
Max magic: ▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←
Magic Refill: →, →, ←, ▲, →, ↓
God mode: ↑, ↑, ↑, →, ▲, ■, → [illegible] het goed hebt gedaan hoor je een of andere muts gillen.
Kain Reaver: [illegible], ↓, ←, ←, →, ↑
Aerial Reaver: [illegible], ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑
Soul Reaver: ↓, ▲, L2, →, [illegible], ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →
Fire Reaver: ▲, →, ↓, ●, ↑
Force Glyph: ↓, ←, ▲, ↓, ↑
Fire Glyph: ↑, ↑, →, ↑, ▲, L2, →
Water Glyph: ↓, ●, ↑, ↓, →
Sound Glyph: →, →, ↓, ●, ↑, ↑, ↓
Stone Glyph: ↓, ●, ↑, ←, ↓, →, →
Sunlight Glyph: ←, ●, ←, →, →, ↑, ↑, ←

PLAY STATION



GAME BOY COLOR

PRINCE OF PERSIA

Frederik Groenenvaal uit Slechten is een prinsje.

Level	Passwords
2	06769075
3	28611065
4	92117015
5	87019105
6	46308135
7	65903195
8	70914195
9	68813685
10	01414654
11	32710744
12	26614774
Final battle	98119464
Einde	89012414

WCW NITRO

V = Evade
SPACE = Block
Q = Tag
T = Taunt
H = Help
Alle Wrestlers: Bij het Character Select screen, druk op V 4 keer, SPACE 4 keer, Q 4 keer, and T 4 keer. Druk dan op H om alle characters te openen.
All Rings: Druk in het Options screen op deze knoppen: SPACE, T, V, Q, SPACE, T, V, Q, en H.

PC

MAC



MYTH 2: SOUL BLIGHTER

Voor diegene die gamen op een Mac een spaarzame cheat.
Level Select: als je "New Game" kiest en je houdt de linker shiftknop ingedrukt, kun je ieder level kiezen dat je wilt.



MARIO GOLF

Hole in One voor Bart uit Schellingwoude.

Faster Ball: Nadat je de bal hebt geslagen, druk je op B.

Nintendo Power Tournament: Password: KPXWN9N3

First Camp Hyrule Cup: Password: 0EQ561G2 (NB: Je moet dan wel Donkey Kong als golfer hebben gekozen.)

Second Camp Hyrule Cup: Password: 5VW689O6 (NB: Je moet dan wel Plum als golfer hebben gekozen.)

N 64

DRIVER

We krijgen veel klachten over Driver cheats die niet werken. Dit zijn dan echt de goede.
Om de volgende cheat modes te kunnen aanzetten in het Cheatscherm van het spel moeten de cheats eerst als volgt geopend worden. Druk in het hoofdmenu heel snel op.
Tiny Cars: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Stilts: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Onzichtbaar: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Flip Screen Upside Down: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Geen Politie: R1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

PC


THE BEAST IS BACK!
INCLUSIEF
GRATIS
EXPANSION PAK
Hij is weer terug: de koning der apen, Donkey Kong! Samen met Diddy en drie nieuwe vrienden haalt hij weer de gekste apenstreken uit. Met nieuwe aaparaten zoals het heftige kokosnoot-geweer, erg handig in de vele mini-games voor 1 tot 4 spelers. Donkey Kong 64 heeft bovendien de mooiste beelden en de grootste levels die je ooit gezien hebt. Deze game is zó groot dat we er zelfs een gratis N64 geheugenuitbreiding bij leveren!
DONKEY KONG 64
NINTENDO64

NFL EXTREME

First Name	Last Name	Cheat
BIGHEAD	BOBBY	Big head mode
COINHEAD	COREY	Flat head mode
GEORGE	GIRAFFE	Long neck mode
MONKEY	MICKEY	Long arms
SHRIMPY	SEAN	Short arms
BIG	BEN	Big players
TINY	TOM	Small players
LAMEBOY	LENNY	Reversed animations

Voer deze codes in, in het Player Creation Screen. Kies dan "Quick Start" om een nieuwe game te beginnen. Je speelt nu op de velden die je met de codes hebt ingevuld.

Veldcodes

AIRCRAFT CARRIER
EGYPT SPHINX
LUNAR FIELD
POOL TABLE

Game Shark Codes

Home Team Infinite Time Outs - 300AF67C 0003
Home Team No Time Outs - 300AF67C 0000
Home Team Score 0 - 800AF41C 0000
Home Team Score 99 - 800AF41C 0063
Away Team Infinite Time Outs - 300AF67D 0003
Away Team No Time Outs - 300AF67D 0000
Away Team Score 0 - 800AF41E 0000
Away Team Score 99 - 800AF41E 0063
Max Stats In Speed - 80060D38 0063
Max Stats In Stamina - 80060D40 0063
Max Stats In Quickness - 80060D48 0063
Max Stats In Arm Strength - 80060D50 0063
Max Stats In Accuracy - 80060D58 0063
Max Stats In Intelligence - 80060D60 0063
Max Stats In Tackling/Cover - 80060D68 0063





PLAY STATION

STAR WARS: EPISODE ONE - RACER

PC: Als je bij Episode I Racer onderdelen aan het kopen bent, kan je op SHIFT+F4+4 drukken om 1000 dollar te krijgen. Dit truukje kan vijf maal herhaald worden.
N64: Pest je tegenstander: In Tournament mode en in het Menu screen, licht 'Start Race' op, houdt Z ingedrukt en druk op A. Druk nu tijdens het spelen op R, R.

N 64



PC

DRIVER

We krijgen hele veel brieven en klachten dat het eerste trainingslevel in Driver zo verdraaid moeilijk is. Dat klopt want dat racen in de parkeergarage heeft mij ook blaren bezorgd.
Voor de PC-versie is er een handig truukje om de Training mode te skippen: Maak een backup copy van de file MLADDER.DML die je vindt in de data folder in de game folder. Open dan die file een text editor en verwijder deze twee lijntjes:
INTERVIEW
QUITONFAIL
Nu kun je meteen gamen!

PC

N 64

RE-VOLT

Voor alle Cars en Tracks, Password: B, A, Z, Z, B, L, A, C

WIPEOUT 3

Berry Peelen Holtgesbroek wipet ons allemaal out!

Bij Options, kies je Game Setup, Default Names, Default Name Player One en verander die naam in een van de onderstaande codenamen.

JAZZNAZ:	[illegible]
WIZZPIG:	[illegible]
AVINIT:	[illegible]
BEBEDEE:	[illegible] Triangles to [illegible]
NOWHEELS:	[illegible] Track Slows Down Vehicle
MOONFACE:	Unlimited Hyperthrust
GEORDIE:	Unlimited Shields & Thrust
THEHAIR:	Alle Challenges
CANER W:	Vier Prototype Tracks
DEPUTY:	Unlimited Random Weapons
BUNTY:	Unlock Tournaments

PLAY STATION

GAME BOY COLOR

R-TYPE DX

Van Dirk-Jan uit Vucht.
Onzichtbaarheid: Versla de game R-Type DX met 10 of minder credits. Dan, als je het spelonderdeel R-Type standaard speelt, druk je op Select + A.



PLAY STATION

SOUTH PARK

Speel wie je maar wilt...
ZBOBBYBIRD: Enable All Cheats
YLOVEMACHINE: Chef in Multiplayer
BCHECKATACO: Wendy in Multiplayer
SRAFT: Terrence in Multiplayer
PPHAERT: Phillip in Multiplayer
JHAWKING: Ned in Multipl[illegible]
ACHEATINGSUN: [illegible] in Multiplayer
DELVSLIVES: [illegible] in Multiplayer
GOUTRANGE: [illegible] Multiplayer
MSLAPUPMEAL: [illegible] in Multiplayer
VODORTHYSFRIEND: Mr. Garrison in Multiplayer
EFISHNCHIPS: [illegible] in Multiplayer
QSTARINGFROG: Jimbo in Multiplayer
HKICKME: Ike in Multiplayer
KALLWOMAN: Ms. Cartman in Multiplayer
NGOODSCIENCE: Mephisto in Multiplayer
TMAJESTIC: Alien Visitor in Multiplayer

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Koen Craeghs heeft een shitload aan codes.

Tijdens het spelen moet je op enter drukken voor het cheat venster en dan druk je een van de volgende codes in.

PC

1-900: Zwaar Ademen
5fingerdiscount: Refill inventory
drawplan: Map draw plan
awarenessstatecolors: Map draw AI aware colors
alertnessstatecolors: Map draw AI alert colors
bignoggin: Big head mode
combatstatecolors: Map draw AI combat state colors
coverpoints: Map draw cover points
debugkeys: Debug keys activated
explore: Victory conditions
avatargod: Avatar god mode
psychstatecolors: Map draw AI psycological state colors
aipancolors: Map draw AI plan colors
behaviorcolors: Map draw AI behavior colors
levelmaps: Map draw level maps
meganoggin: Mega head mode
monocle: Monocle mode
normalcolors: Map draw AI normal colors
panickedcolors: Map draw AI panicked colors
pathpointlinks: Map draw path point links
pathpoints: Map draw path points
nobrainer: Disable AI
objectwalls: Map draw object walls
obstaclewalls: Map draw obstacle walls
roestatecolors: Map draw AI ROE colors
roespeedcolors: Map draw AI ROE speed colors
stumpy: Stumpy mode
silentbutdeadly: Fart mode
teamgod: Team god mode
testplan: Map draw test plan
teamshadow: Team invisible mode
theshadowknows: Invisible mode
threatawarenesscolors: Map draw AI threat awareness colors
turnpunchkick: 2D players

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: ARMAGEDDON'S BLADE

Terwijl je speelt, druk je op TAB en dan vul je de volgende codes in.

nwcquigon: Level Up
nwcpadme: Hero krijgt Archangels
nwcdarthmaul: Hero krijgt Black Knights
nwccoruscant: Hero krijgt alle Buildings
nwcr2d2: Hero krijgt Battle Machines
nwcwatto – Hero krijgt Money en Resources
nwcpodracer: Hero krijgt Massive Movement
nwcprophecy: Show Obelisk Map
nwcrevealourselves: Showt Terrain Map
nwcmidichlorians: Hero krijgt 999 Mana en alle Spells

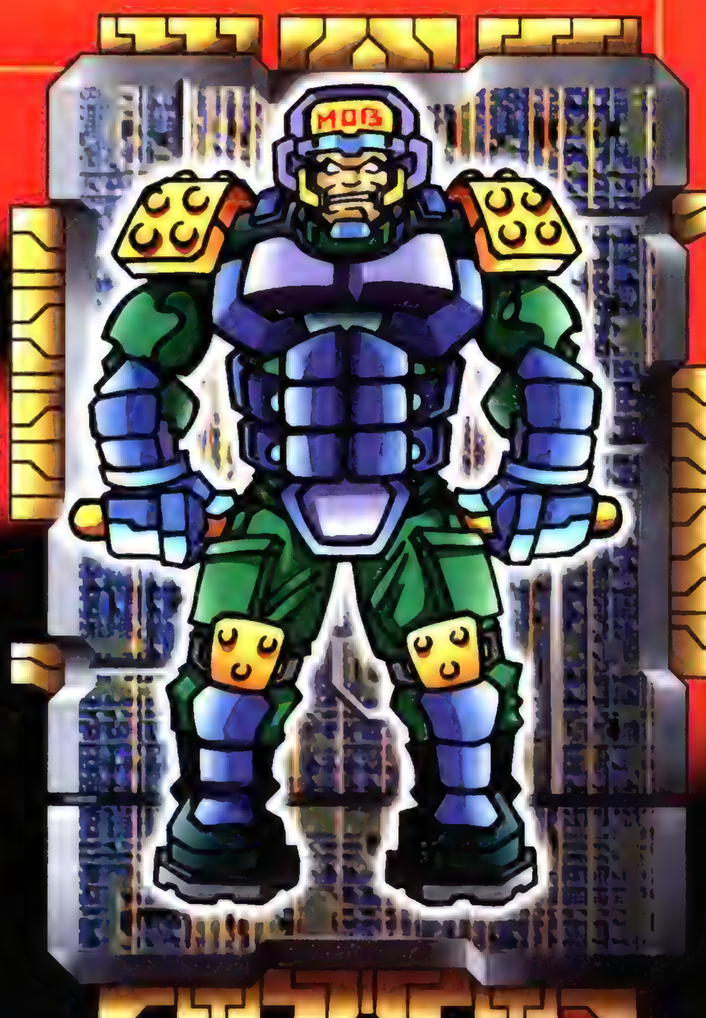
PC

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Duke vereerder Winston van Gaal zegt dat dit alle echte goede Time to Kill codes zijn. Wij nemen het dan maar aan.

Infinite Ammo: ←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select
Alle Wapens: L1, L2, Up, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←
Alle Inventory: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2
Alle Keys: ↑, →, ↑, ←, ↓, Up, →, ←, →, ↓
Invisible: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R
Double Damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Temporary Invulnerability: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Super Weapons: →, →, ←, →, →, ←, →, →, ←, Select
Invincibility: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select

PLAY STATION



SONIC ADVENTURE

Snellere Sonic Spins: druk snel achter elkaar op X of B
Speel als Super Sonic: completeer de game met alle zes karakters
Andere Snowboards: Vlak voordat je het snowboard gedeelte van het spel verandert, druk je op X voor een blauw en B voor een geel snowboard

DREAM CAST





Drag Rock the Barbarian casts Blaze spell on Silver Pegasus.



PC

DRAKAN ORDER OF THE FLAME

Wij vonden Rynn al super, maar het kan nog beter aldus Niels uit Amersfoort.
Super character: Voer 31415927 in als een character name in het character generation screen. Vul dan SUPERVISOR in als je naam. Begin het spel te spelen en druk dan op (Ctrl).

N 64

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Extra Tracks: Win een circuit in de modes Easy, Medium, of Hard om de de Aztec Valley, Alpine Challenge, of Death Trap tracks te verdienen.
Low Rider: Password: YRDR
Full-Time Missiles: Password: Y WNT IT
Rij met de Packer Smasher Truck: In het Start screen, druk op C-↓, C-↑, A, Z, R, B.

Level Passwords - Beginner

Ruins: G ↑ ★ NJ2L0
Junk Yard: J ★ XQYN4G
The Heights: M ★ QT1Q9R ←
Voodoo Island: P ←, 3W4TG ★ ←, F ↑
Greenhill Pass 5: ↑ 627WFX9, ←, 23G
Wasteland: V, ←, 92, ↑, 2, ↓,0CL56B5V
Aztec Valley: YYC5D2L3F, →, 89, ↓,8,→, B7

Level Passwords - Intermediate

Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT,→,XRN
Voodoo Island: PJPSWR0★89R
Greenhill Pass: SBSV2★3XBC,↑,4,↑
Wasteland: VBVY2X60,↓,FD7B2M
Aztec Valley: YFY15093H, ←,G,↑,↓, 5675
Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89↑G4N

Level Passwords - Expert

Ruins: GKGH, ←,G ★, ←
Junk Yard: JGJKLJP ★
The Heights: MSMN,→,M7QW
Voodoo Island: PKPQRP,↑,T793
Greenhill Pass: SKST★SDW,↑,C61R
Wasteland: VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley: YGY209YJ2G, ←,C796462
Alpine Challenge: 101231M5JLF,↑,C979S0D
Death Trap: 404564P8M,→, ←,DFC,↑,CV32KC

PC



DELTA FORCE 2 (DEMO)

Zo, Hans uit Vlaardingen is er snel bij met deze hotte cheat.
Onzichtbaar en ongelimiteerde munitie: druk op ' of op ' en tik dan imnotafraidtofight



PLAY STATION

TONY HAWK'S PRO SKATER

Alle cheats die je maar kunt skaten.

Pauzeer het spel en houd L1 ingedrukt.

Topped Meter: ▲, ●, ↓, ↑, →.
Attributes + 10x: ■, ▲, ↑, ↓.
Attributes + 13x: X, ■(x2), ▲, ↑, ↓.
Big head mode: ●, ↑, ← (x2) . Now start another game.

Special moves

Your skater's special meter moet geel opgelicht zijn

* Andrew Reynolds *
Backflip: ↑, ↓, ●.
Heelflip Bluntslide: ↓(x2), ▲.
Triple Kickflip: ←(x2), ■.

* Bob Burnquist *
1 Footed Smith: →, →, ▲.
Backflip: ↑, ↓, ●.
Burntwist: ←, ↑, ▲.

* Bucky Lasek *
Kickflip Mctwist: →(x2), ●.
Fingerflip Airwalk: ←, →, ●.
Varial Heelflip: ↓, ↑, ■.

* Chad Muska *
Front Flip: ↓, Up, ●.
One Foot 5-0: →, ↓, ▲.
360 Shove-it Rewind: →(x2), ●.

* Elissa Steamer *
Backflip: ↑, ↓, ●.
Primo Grind: ←(x2), ▲.
Judo Madonna: ←, ↓, ■.

* Officer Dick *
Yeeehaw Front Flip: ↓, ↑, ●.
Neckbreak Grind: →, ←, ▲.
Assume The Position: ←(x2), ●.

* Rune Glifberg *
Triple Kickflip: →(x2), ■.
Christ Air: ←, →, ●.
Triple Kickflip: ↑, ↓, ■.

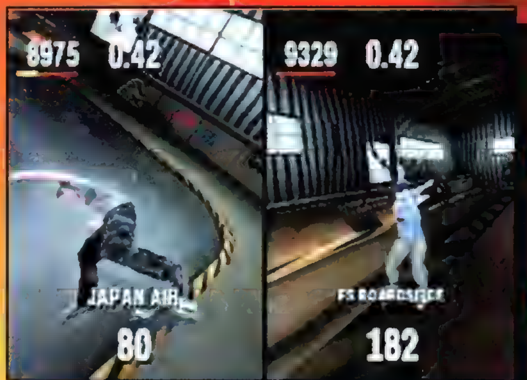
* Tony Hawk *
360 Flip To Mute: ↓, →, ■.
Kickflip Mctwist: →(x2), ●.
The 900: Hoog in de lucht en druk →, ↓, ■.

*Geoff Rowley *
Backflip: ↓, ↑, ●.
Double hard flip: →, ↓, ■.
Darkslide: ←, →, ▲.

* Jamie Thomas *
Front Flip: ↓, ↑, ●.
1 Foot Nose Grind: ↓, ↑, ●.
540 flip: ←, ↓, ■.

* Kareem Campbell *
Front Flip: ↓, ↑, ●.
Casper Slide: ↑, ↓, ▲.
Kickflip Underflip: ←, →, ■.

PLAY STATION



Game Shark Codes

Infinite Time: 80025556 2400
Paper Thin Skaters: 8008B6A2 2400
Skate Upside Down: 80085182 2400
Tricks Are Worth More Points:
8006E876 2400
8006E9A0 0FFF
8006E9A2 2463
Max Score:
8006CECC FFFF
8006CECE 2402
8006E880 FFFF
8006E882 2402
Max Special Bar:
8002F6E4 0FFF
8002F6E6 2402
8002F6E8 AE02
8002F7CE 2400
8002F7D2 2400
8003BA5E 2400
8003C0EA 2400

NASCAR 2000

Race als Alan Kulwicki: In het driver selection scherm, druk L1, R1 L2, R2, ■, R1, L1, R2, L2, O.

Race als Benny Parsons: In het driver select screen druk je op L1, R2, R1, L2, ■, R2, L1, R1, L2, O.

Racen op de Montana track: Finish alle tien de races in "Race The King" mode in first place.



PC

FIFA 2000

De eerste kersverse FIFA cheats, dat er nog maar veel (originele!) moge volgen.

In het Option Menu een van deze codes invoeren.

Momoney: Unlimited Bank
Hooligan: Bonus Teams
Burnaby: EAC Pitch
Sizzle: Lightning Mode
Dizzy: Alien Mode
Lightsout: Glow Mode

PC

DESCENT: FREESPACE 2

Aangezien J.J. aan drie uur slaap per dag genoeg heeft, heeft hij deze game van voor naar achter gespeeld en kwam met de volgende cheats op de proppen.

Als je het spel speelt, tik je "www.freespace2.com". Dan komt er een message die zegt: "Cheats activated". Nu kun je cheaten. Hold down "~" and press.

C: Send message to enemies
K: Kill target
I: Invulnerability
O: Toggle Descent-style physics
W: Infinite weapons voor alle schepen
G: Mark all primary goals complete
R: Issue a re-arm request for target
9: Scroll forward through all secondary weapons
0: Scroll forward through all primary weapons
ALT + "G": Mark all bonus goals complete
ALT + "K": 10% damage to yourself
SHIFT + "C": Toggle availability of countermeasures for all ships
SHIFT + "K": Destroy targeted subsystem
SHIFT + "I": Toggle invulnerability for target
SHIFT + "W": Infinite Weapons for all ships, including yours
SHIFT + "G": Mark all secondary goals complete
SHIFT + "9": Scroll backward through all secondary weapons
SHIFT + "0": Scroll backward through all secondary weapons

PLAY STATION

WCW MAYHEM

Mayhem Marcel? Concurrentie voor Mortal Marcel?

In het Input a Pay-Per-View Password scherm voer je deze passwords in.

Alle Wrestlers: PLYHDNGYS
Super Created Wrestlers: MRSPRCWS
Speel als Mirror Wrestlers: DPLGNGRS
Originele TNT Nitro Set: PLYNTRCLSC
Be the Best: CHT4DBS

TINY TOON ADVENTURES: BABS BIG BREAK

Tiny tipjes zijn ook tipjes. Met dank aan Remco gesselt uit Jisp.

Bonus Games:
In het Main Menu, hold Down + B en druk Start.
Expert Mode:
In het Titel screen, druk A + Start.
Options Menu:
In het Titel screen, druk B + Start.

GAME BOY COLOR


EARTHWORM JIM 3D
Er is er maar één zo compleet gestoord!
Vliegende 'Lethal Granny Gummers'
rth Worm Jim aan het 'Pig-boarden'
Let op voor de 'strange smelling Egg Gun!
Pas op voor vallende koeien!
Interplay
INFOGRAMES
GAME BOY COLOR
NINTENDO64
PC CD ROM
PlayStation
EWJ and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED (powersales)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te koop: Diverse SNES spellen tussen de ƒ25,- en ƒ35,-. Vraag naar Zibin. Tel.078-6744637 (Strijen).

Te ruil voor N64: Mijn Turok 2 of Body Harvest (allebei met handleiding) tegen jouw S.C.A.R.S., South Park of WWF Warzone. Tel.0344-571734, vraag naar Robin (Gelderland).

Te ruil: South Park en WWF Warzone voor de N64 tegen jouw Star Wars Episode 1 Racer, Shadow Gate 64 of een ander leuk spel. Tel.075-6216092, vraag naar Remco of Niels (Krommenie).

Te koop gevraagd: Nintendo Game & Watch LCD-spelletjes. Tevens te koop gevraagd: Zelda 1 en 2 voor de NES (8-bit). Tel.0595-432115, vraag naar Conrad (Uithuizen).

Te koop/te ruil voor N64: Body Harvest ƒ60,-, 1080 Snowboarding ƒ70,-, Fifa '99 ƒ70,-. Alle spellen zijn compleet. Of 1 van de spellen ruilen tegen: Zelda 64, ISS '98, Mario Party, South Park, San Francisco Rush of Beetle Adventure Racing. Tel.030-2290599, vraag naar Roderick (Bilthoven).

Gezocht: N64 (eventueel met een spel), 1 of 2 joysticks + memorycard. Ik geef er niet meer dan ƒ225,- voor. Met spel + memorycard misschien ƒ300,-. Anders prijs in overleg. Tel.030-2710478 (Utrecht), vragen naar Jaimie.

Te koop gevraagd: SNES spellen tegen een redelijke prijs. Tel.06-25122901 (Doetinchem), bellen na 17.30 uur.

Te koop: NES + 2 controllers + 1 gun + 12 spellen: Turtles 2, World Cup, Kirby 's Adventure, Duck Tales 2, Soccer, Wrecking Crew, Double Dragon 3, Monsters in My Pocket, Burai Fighter, Super Mario Bros 1 & 3, Duck Hunt. Prijs ƒ200,-. Schrijf naar: Vincent, Postbus 1138, 7801 BC Emmen (misschien krijg je wat later bericht).

Te koop/te ruil: Nintendo 64 spellen: Banjo Kazooie, Zelda, S.C.A.R.S., Diddy Kong Racing. Alle spellen met doosjes en boekjes en in zeer goede staat. Prijs ƒ80,- per stuk. Als je wil ruilen graag tegen Micro Machines of andere toffe spellen. Tel.026-3254908, vragen naar Frank (Angeren) of E-mail:frank.bon@vobis-web.nl.

Te koop: N64 met 2 controllers en 5 spellen: Mario Party, Banjo Kazooie, James Bond Goldeneye, Mischief Makers en Fifa Road to the World Cup '98. Alles is in zeer goede staat. Alles voor de prijs van ƒ475,-. Je krijgt de codes er gratis bij. Tel.030-6888132 (IJsselstein) en vraag naar Lennert Joore.

Gezocht: N64 met 4 of 2 controllers en 2 of meer spellen b.v. Goldeneye, Vigilante 8, Mario Party, 1080∞ Snowboarding. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.013-4683541, vraag naar Evert.

Te koop gevraagd: Spellen voor de NES (8-bit) o.a. Ratracer, Snake Rattle 'n' Roll, R.C. Pro-Am, Adventure of Link, Pinbot, Gumshoe, Excite Bike, Wild Gunman, Ducktales en Rescue Rangers. Tel.06-29221199. Ook Mario 2 en 3 en Disney zijn welkom (Lemmer Fr.).

Te koop gevraagd: Spellen voor SNES o.a. Super Battle Ship, Secret of Mania, Illusion of Time, Packman, Mr. Nutz, Super Mario Kart, Paper Boy, Castlevania, Super Off Road, Greatest Circus Mystery en Timon & Pumba. Ook andere Disneyspellen zijn welkom. Tel.06-29221199 (Lemmer Fr.).

Te koop voor N64: Turok 2, in zeer goede staat, met doosje, boekje en codes. Prijs ƒ85,-. Tel.070-3940545 (Rijswijk), bellen na 19.00 uur en vragen naar Richard.

Te koop gevraagd voor NES: Zelda 1 + 2, Turtles 3, Castlevania 1 en 2, Metal Gear 1 en 2, Mega Man 5 en 6 en alle Donkey Kongs. Voor de SNES: Donkey Kong Country 2, Mega Man 7, 8, 9, X1, X2, X3, Castlevania 5, Zelda 3, Mario RPG. Game gids gevraagd Mortal Kombat Trilogy, Killer Instinct Gold, Mario 64 en Tomb Raider 1. Tel.073-6221172, bellen na 18.00 uur en vragen naar Gerard (Den Bosch). Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: N64 + 3 controllers + memorycard + rumble pack + 6 spellen: Zelda 64, ISS, South Park, Goldeneye, WWF, Bomberman + heel veel computer magazines + alle kabels. Prijs ƒ550,-. Tel.0412-462423 (Megen), bellen na 17.00 uur en vragen naar Derk.

Te koop: SNES (i.z.g.st.) + 2 controllers + automatic controller + converter met de spellen:: Mortal Kombat 2, Battlepads Double Dragon, Sensible Soccer, Donkey Kong Country, NBA Jam, Asterix, Super Mario World, Yoshi 's Island, Super Mario All Stars. Prijs ƒ250,-. Tel.010-5220860 (vraag naar Bas) of mobiel: 06-20850355 of E-mail:afranse@worldonline.nl (Bleiswijk).

Te koop voor NES: Darkwing Duck, Soccer, The Turtles, Wizard en Warriors, The Simpsons, Ducktales, Super Strike Volleyball, Super Mario Bros 3, Home Alone 2, NES Open Golf, Zelda 2, Super Mario Bros 1 en Zelda 1. Prijs per stuk ƒ10,-. Tel.020-6914222, vraag naar Koen (Amsterdam).

Te koop: N64 met 8 spellen, 2 controllers en 1 memorycard. De spellen zijn: Zelda, James Bond, 1080∞ Snowboarding, Banjo Kazooie, Rush 2, Mario Kart, Top Gear Rally en Star Wars (Shadows of the Empire). Prijs ƒ850,-. Tel.0184-652652 (Giessenburg), vraag naar Daniîl.

Te koop: N64 met 3 controllers, 1 memory pack, 1 expansion pack, 1 RGB kabel, 1 rumble pack en 8 spellen: Mario 64, Mario Kart, Goldeneye, Top Gear Rally, F1 World Grand Prix, Fifa '99, Zelda, Turok 2. Alles is in zeer goede staat en volledig compleet. De 1e beller krijgt N64 bladen vol met tips. Over de prijs valt te onderhandelen. Tel.0592-370423, vraag naar Jurre (Assen).

Te koop/te ruil voor N64: Rush 2 Extreme Racing USA, helemaal nieuw voor ƒ80,-. Of te ruil voor een ander mooi/leuk spel. Tel.030-6881581 (IJsselstein), vraag naar Tim.

Te koop: NES met gamepad, joystick, game genie + codeboek en 7 spellen: Tiny Toons, Smurfen, Rescue Rangers, Kirby, Mario 2 + 3 en Kung Fu. Prijs ƒ150,-, staat niet vast! Tel.0519-296280, vraag naar JW (Dokkum).

Te koop: N64 met 2 controllers, 1 controller pack en 5 spellen: Goldeneye, ISS '98, Zelda, South Park en F1 W.G.P. Alles met boekjes en doosjes. Prijs ƒ350,-. Tel.020-6114581, vraag naar Niels (Amsterdam).

Te ruil voor N64: Mijn Turok 2 of MK 4 of Duke Nukem 64 en Extreme G samen tegen jouw 1080 Snowboarding of F-Zero X. Alle spellen zijn compleet. Tel.06-23239704, bellen na 15.00 uur en vragen naar Tim (Utrecht).

Te koop voor N64: V-Rally '99 met boekje en A4 poster in de originele doos. Prijs ƒ35,-. Tel.020-6914222, vraag naar Koen (Amsterdam).

Te koop: N64 + 2 controllers, rumble pack en 4 spellen: NBA Courtside, Body Harvest, Fighters Destiny en Super Mario 64 + gratis game rack. Tel.053-4765933, vraag naar Nick (Enschede).

Te koop: Voor Game Boy Color: Gex Enter the Gecko, Rampage World Tour, Tweety & Sylvester: het ontsnapte ontbijt. Allemaal full color spellen, kunnen ook op de gewone Game Boy worden gespeeld. Prijs 1000 Bfr. per spel. Samen voor 2800 Bfr. Voor de Game Boy: Star Wars: Return of the Jedi, Double Dragon 2, Robocop Vs the Terminator, Super Battletank. Prijs per spel 450 Bfr. Alle spellen samen voor 1600 Bfr. Alle spellen zijn in zeer goede staat, met handleiding en doosje. Tel.03/4401060 (Belgiî, omg. Antwerpen). Vraag naar Matti.

Te koop: N64, 2 controllers en 5 spellen: Mario Kart, Body Harvest, Zelda, Mario + walkthrough en ISS 64 z.g.a.n. + alle kabels. Prijs ƒ500,-. Tel.075-6355055 (Zaandam, NH).

powersales

Te koop: SNES + 2 controllers + Donkey Kong 1, DK 2, DK 3. Over de prijs worden we het wel eens. Ook nog te koop gevraagd: Mario Kart 64 en nog een controller voor de N64. Tel.0297-563387 (Uithoorn), vraag naar Bernard.

Gevraagd: Game Boy Color zonder spellen. Prijs ±ƒ80,-, bel tussen 17.00 en 19.00 uur. Tel.020-6651767 (Amsterdam).

Te ruil voor N64: Mijn Mario Kart 64 of Super Mario 64 tegen jouw San Francisco Rush of Rush 2 Extreme Racing USA. Tel.0487-516953 (Druten), vraag naar Misha, bellen na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: International Superstar Soccer 64 voor ƒ75,- of ruilen tegen b.v. 1080∞ Snowboarding. Rumble pack voor ƒ40,- of ruilen tegen een expansion pack. Tel.0343-575635, vragen naar Sander (Wijk bij Duurstede).

Te koop: NES + pistool + 2 kastjes + 5 spellen : SM 1, SM 2, BSVSSM, Defender of the Crown en Duck Tales. Prijs ƒ100,-. Game Boy + tas + 4 spellen: Street Racer, Zelda, SM 1, DD. Prijs ƒ90,-. Samen voor ƒ175,-.

Te koop voor SNES: Syndicate ƒ20,-. Tel.040-2125950 (Eindhoven), vraag naar Ronald.

Gevraagd: MegaMan X voor de SNES. Tel.038-4532696 (Zwolle), bellen na 19.00 uur of inspreken op antwoordapparaat.

Te koop voor N64: Castlevania ƒ60,-, S.C.A.R.S. ƒ50,-, The Legend of Zelda (Ocarina of Time) ƒ60,-, Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero ƒ30,-, Super Mario 64 ƒ50,-, F1 World Grand Prix ƒ50,-, World Cup '98 ƒ50,-, Lylat Wars ƒ50,-, N64 controller, rood, groen of grijs ƒ45,-. Gele joypack (rumble- en controllerpack in 1) incl. 2 (volle) batterijen ƒ35,-. Alles is in goede staat en met boekje(s) en doosje. Tel.076-5037014, vraag naar Patriek. Vervoer mogelijk in de omgeving van Breda.

Te koop: Game Boy + de spellen Super Mario Land, Super Mario Land 2, World Cup, opbergtas en een vergrootglas voor maar ƒ50,- (i.z.g.st.). Tel.075-6702532, op schooldagen na 16.00 uur bellen (Zaandam).

Te ruil: Ik heb het spel Mario Kart van de N64 en wil dit graag ruilen tegen het spel Diddy Kong Racing of tegen Star Wars Episode 1 Racer. Tel.077-3825788, ik woon in Venlo.

Te koop: N64 + 2 controllers + 2 memorycards + rumble pack + expansion pack + RF-switch + 10 topspellen (DKR, Zelda, Turok 2, Goldeneye, C&C, enz) + gratis Game Boy Pocket + 10 spellen. Alles samen voor ± ƒ900,-. Tel.043-3433788, vraag naar Wouter (Maastricht/Nijmegen).

Gezocht: Chrono Trigger, de Amerikaanse versie voor de SNES. Tevens gezocht: Converter (NTSC-PAL) voor de SNES. Tel.0570-653705, vraag naar Sander (Deventer).

Te ruil voor N64: Zelda 64 voor James Bond Goldeneye of te koop voor ƒ80,-. Tel.0523-656170 (Balkbrug, Overijssel).

Te koop: Game Boy + vergrootglas met licht, handige opbergtas en 4 spellen: Battle Toads, Streetfighter 2, Kirbyf's Dream Land, Bionic Command. Alles samen voor ƒ75,-. Tel.0165-555054 (Roosendaal), vraag naar Martin.

Te ruil/te koop voor N64: Mijn Quake 2, Turok 2, Castlevania, Body Harvest, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Fighters Destiny, Mario Party, Forsaken, Lamborghini, Silicon Valley, Duke Nukem 64, Dark Rift, Fifa 64, F1 World Grand Prix. Tegen jouw Banjo Kazooie, Star Wars Racer, Duke Nukem Zero Hour. Vraag naar Bram. Tel.0223-626720, bellen na 15.00 uur (Den Helder).

Te ruil voor SNES: Mijn Arcade schijf met daarop 6 spellen o.a. Asteroids, Battle Zone, Centipede, enz. tegen jouw Tiny Toons of NBA Live '97 of Super Mario Kart of Turtles. Bij voorkeur Turtles. Vervoer per post. Tel.0246422961, vraag naar Kiran (Wijchen).

Te koop voor N64: Rogue Squadron ƒ50,-, World Cup '98 ƒ40,-, 1080 Snowboarding ƒ40,-, F1 World Grand Prix ƒ50,-, Zelda ƒ50,-, Diddy Kong Racing ƒ40,-, Goldeneye ƒ45,-. Alleen bij Goldeneye geen doosje, verder alles compleet en onbeschadigd. Alles samen voor ƒ275,-. Tel.0413-473524 (St. Oedenrode), E-mail:jvd-brand@globalxs.nl, vraag naar Rob.

PLAYSTATION

Te koop: Command & Conquer, World Cup '98, Strike Point, City of Lost Children, Constructor + memorycard, Pitfall 3D. Prijs ƒ175,-. Mad Catz Dual Shock stuur ƒ125,-. Alle spellen (+ stuur) met boekjes en in perfecte staat. Tel.0166-662933, vraag naar Léon (Scherpenisse).

Te koop/te ruil: Fifa '98 en Syndicate Wars en een demo met boekjes helemaal compl. voor ƒ65,- of te ruil tegen Asterix en Obelix. Tel.0528352472 (Elim), vraag naar Wilson.

Te koop: PlayStation Value Pack + 5 spellen: F1 '98, GTA, Gran Turismo, Toca 1, Hercules + 9 demo's, spellenrek voor 11 spellen. Alles ongeveer 1 jaar oud, ziet er nog als nieuw uit. Snelle reactie = gratis PlayStation magazines. Prijs ƒ630,-. Tel.0315-327134, vraag naar Pascal (Silvolde, Gelderland).

Te koop: NBA Fastbreak '98 ƒ65,-, Actua Soccer 3 ƒ50,-, Tekken 2 ƒ40,-, Gran Turismo ƒ40,-, Resident Evil 2 (alleen disc 2, zonder handleiding) ƒ15,-. Bij alle andere spellen zit een handleiding. Wie er snel bij is, krijgt er ook nog een gratis demo bij. Tel.0546-672453 (Den Ham), bellen na 18.00 uur en vragen naar Janbart.

Te koop: PlayStation met Sony memorycard en controller + alle orig. kabels en een kabel om ook op een antenne ingang te spelen + 6 spellen: Metal Gear Solid, Resident Evil 2, Command & Conquer, Gran Turismo, Need for Speed 3 en Nuclear Strike. Ik heb ook een strategy guide bij Resident Evil en 2 demo's. Prijs ƒ425,-. Tel.0345-575831vraag naar Jochem.

Te koop: Sampras Extr. Tennis voor ƒ35,-, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 voor ƒ45,-. Beide spellen hebben een handl. Tel.020-6914222, vraag naar Koen (Amsterdam).

Te koop: PlayStation i.z.g.st. 1 Dual Shock controller, 1 analog controller, 1 normale controller, memory card, 14 spellen : V-Rally 2, Driver, Tekken 3, Tomb Raider 1, 2 en 3, Resident Evil 2, Final Fantasy 7, Abe's Odyssee, Grand Theft Auto, Crash Bandicoot 2, Nuclear Strike, Rally Cross, Ridge Racer Revolution, 20 demo cd's en PlayStation draagtas. Alles origineel. Prijs ƒ800,-. Tel.077-3520504 of Tel.06-29105650, vraag naar Rens (Venlo).

Te ruil: Rollcage of NBA: in the Zone tegen ISS '98, Coolboarders 3, Ridge Racer Type 4, Tenchu, Soul Reaver, Akuji the Heartless, ISS Pro. ISS Pro ruil ik alleen tegen NBA: in the Zone. Tel.073-6418560 (Den Bosch), vraag naar Stefan. Ik doe ook per post.

Te koop: Omgebouwde PlayStation + 2 controllers waarvan 1 analoog + 24 Mb memorycard + alle kabeltjes + 12 spellen: GT, FF7, F 1 '98, Die Hard Trilogy, Croc, Tomb Raider 2, Toca 1, DD 2, V-Rally, Fifa '98, Coolboarders 3 en F 1 '95. Prijs ƒ500,-. Telefoon.035-6833136 (Hilversum), vraag naar Arnout of E-mail:wakko@europe.com. vraag naar Ron.

powersales

PC

Te koop/te ruil: C&C Red Alert voor ƒ30,-, in goede staat met boekje en doosje. Tel.020-4206121, vraag naar Blaise (kan ook per post, maar kost dan wel meer).

Te koop: Compleet systeem: AMD K6-3, 450 Mhz (3D now!), pc100. ASUS Ali Moederbord 1 Mb cash (pc100). 128 Mb SDRAM werkgeheugen (pc100). Maxtor 27,2 Gb harddisk UDMA 66. Diamond Viper V770 ultra retail 32 Mb (TNT 2). ASUS 50 speed CD-Rom retail. Soundblaster Live Value (oem). Speakerset 80 Watt. Bigtower (soft of mode) ATX. 3,5 inch floppydrive, toetsenbord en 3-knops muis, met Win 98 en vele games. Met drivers en papieren + originele dozen. 1 maand oud, werkt perfect met 1 jaar garantie. Prijs ƒ3100,- (over de prijs is natuurlijk te praten). Tel.040-2927787, bellen na 18.00 uur en vragen naar Alex (Eindhoven).

Te koop op CD-Rom: Tomb Raider 1 met doos + handleiding ƒ15,-, Hind ƒ15,-, Gender Wars met doos + handleiding ƒ10,-, Carmageddon 1 met handleiding + doos ƒ15,- of Carmageddon 1 met jouw Crusader No Regret ruilen. Tel.023-5325644, vragen naar Niki (Haarlem).

Te koop: Kingpin (niet nieuw) ƒ60,-, Alpha Centauri ƒ40,-, Call To Glory ƒ40,-, Creatures 2 ƒ20,-, Carmageddon 1 ƒ20,-, Dune 2000 ƒ40,-, Red Alert met Aftermath ƒ60,-, Sim City 3000 ƒ30,-. Per ƒ100,- die je besteedt, krijg je ƒ20,- korting of alles samen voor ƒ250,-. Tel.0180-422614 (Ridderkerk), vraag naar Frank.

Te koop: World Cup '98 voor ƒ20,- en Adventure Games voor ƒ10,- met o.a. Tomb Raider, Afterlife en Tekwar. Tel.020-6914222, vraag naar Koen (Amsterdam).

Te koop: Intel Pentium MMX 200 Mhz, 32 Mb RAM, 3DFX Voodoo Rush videokaart, 14" kleuren monitor, 16 bits geluidskaart, 2x 120 watt boxen, 3,2 Gb harde schijf, 8x CD-Rom, 1,44 Mb floppy drive, Logitech muis (3 buttons), Win '95 toetsenbord, MS Windows '98 en MS Office 2000 (geïnstalleerd). Prijs ƒ1250,-. Tel.035-6422007, vraag naar Bas (Hilversum).

Gezocht: Wetlands, 7th Hour, Total Annihilation. Bel na 17.00 uur of schrijf naar: Boy Callaars, Vlierbes 8, 5708 DV Helmond, een beetje in de buurt s.v.p. Tel.0492-545601.

Te koop: Commandos ƒ25,-, Delta Force ƒ25,-, A2 Racer 2 ƒ20,-, Tomb Raider 1 ƒ15,-, Need for Speed 2 ƒ10,-, Snooker 147 ƒ5,-. Alles samen geen ƒ100,-, maar ƒ75,-. Afdingen kan. Snelle bellers krijgen demo-cd's en de PU Encyclopedie gratis. Tel.0412-623730 (Oss, Brabant), bellen tussen 15.00 en 22.00 uur en vragen naar Sander.

Te koop: Boxen van Typhoon 120 watt, surround digitale display ƒ35,-, Space Quest 6 ƒ20,-, Dark Reign ƒ25,-, 7 Quest + The 11th Hour ƒ40,-, Lost Eden ƒ20,-, The Settlers 3 ƒ40,-, Earthsiege 2 ƒ20,-, Ecstatica ƒ15,-, Bad Mojo ƒ30,-, ATF Gold ƒ30,-, Dark Omen (Warhammer) ƒ30,-, Grand Prix 2 ƒ20,-, Apache Longbow ƒ25,-, Fade to Black ƒ20,-. Alles is in originele staat en met boek en/of doos. Gezocht: The Dig te koop of te ruil. Tel.010-4148004 (Rotterdam), vraag naar Graham van der Wielen.

Te koop: Olivetti laptop (Philos Color plus 48) 486 met: PCMCIA modem V34 428, 3 knoppen muis, muismat, tas, Star LC 10 printer, Office pakket, geïnstalleerd: Win 3.11, MS-Works, Netscape Navigator (niet bij provider aangesloten). Prijs ƒ500,-. Tel.0180-622126, bellen na 19.00 uur en vragen naar Edwin (Barendrecht).

Te koop op CD-Rom: Quake 1 Resurrection Pack (3 games), World of Combat met Comanche/Wolfpack/Armored Fist, Crime Killer. Allen met doos en handleiding voor ƒ25,- per stuk. Gevraagd: De game van de X-Files voor een redelijke prijs. Je kunt ook met 1 van de bovenstaande games ruilen. Graag in Eindhoven. Tel.040-2527521, vraag naar Giel.

Te koop voor ƒ10,- of eronder: Beast & Bumpkins, Fifa '96, Blood Bowl, Theme Park, Combat Chess, Banzai Bug, Vangers, Red Baron, FX Fighter, Capitalism, Z, Battery Check, KKND, Nascar Racing en nog veeeeeel meer. Boven de ƒ10,-: Starcraft ƒ30,-, Fatal Racing ƒ15,-, Maxium Road Kill ƒ15,-, Dungeon Keeper ƒ15,-, Beavis and Butthead: Bunghole in One ƒ30,-, Midtown Madness ƒ25,-, Die by the Sword ƒ15,-, World Cup '98 en nog veel meer. Allemaal met handleiding en de meeste met originele doos. Tel.070-3913964, bellen na 16.00 uur, vragen naar Mark (Den Haag).

Te koop: PC Intel Pentium 200 MMX processor, cooler voor Pentium processor, Pentium moederbord + sound, 32 Mb 64 bits DIMM geheugen, harddisk 2,5 Gb ultra IDE, 4 Mb S3 Virge videokaart, minitower, floppy drive 3,5" 1,44 Mb, 24 speed CD-Rom E-IDE, toetsenbord, muis serieel, 14" NI LR monitor, aktieve speakers 160 watt, 4 Mb monster 3DFX voodoo. Alles is in perfecte staat en goed onderhouden. Degene die deze PC koopt, krijgt er zeer veel software bij (zelf uitzoeken!). Prijs ƒ1499,-. Tel.0495-530673, vraag naar Joost (Weert, midden Limburg).

Te koop op CD-Rom: Turok ƒ20,-, Redline Racer ƒ10,-, Galapagos ƒ10,-, Heavy Gear ƒ10,-, Shellshock ƒ10,-, Apache Longbow ƒ10,-, of een paar ruilen tegen een aan Manga gerelateerde game zoals b.v. Final Fantasy 7 of Shogo. Tel.0318-511422 (Veenendaal).

Te koop: Darker ƒ7,50, Locus ƒ7,50, Hind ƒ15,-, Overboard! ƒ15,-, PCI videokaart (Diamond Stealth 3D 2400 PRO) ƒ30,-. Ik woon in Dwingeloo. Tel.0521-592834, vraag naar Karel.

Te koop/te ruil: C&C Tiberian Sun, 1 week oud, Delta Force, Trespasser, I-War, Larry 1 t/m 7, Speed Demons, Mn. Maker, Xtreme Power Pack 2, Fifa SM, DD2, Monster Truck Madness, Beast and Bumpkins, tevens joysticks. Alles origineel met boekje. De eerste beller krijgt gratis demo's en internet. Gevraagd: Resident Evil 2. Prijs in overleg. Tel.0592-459673, vraag naar Erik.

Te koop gevraagd: Transport Tycoon. Tel.0251-248353 (na 18.30 uur bellen), vraag naar Justin. Over de prijs worden we het wel eens. Ik woon in Heemskerk.

Te koop op CD-Rom: Strike Point, The Hex Mission ƒ15,-, Battery Check ƒ5,-, Red Ghost ƒ10,-, Spycraft ƒ30,-, Maak je eigen strip met Tom en Jerry ƒ30,-, Creatures 2 ƒ40,-, World Cup ƒ'98 ƒ40,-, Dune 2000 ƒ45,-, Moving Puzzle ƒ15,-, Powerboat Racing ƒ40,-, diverse demo cd's ƒ2,50. Alles in 1 koop ƒ259,95. Spellen incl. boekje + doosje en i.z.g.st. Tel.0183-625298, vraag naar Wilco.

Te koop: KKND ƒ10,-, Syndicate Wars ƒ10,-, Dune 2000 ƒ30,-. Allemaal in goede staat in doos met boekje. Tel.0523-656170 (Balkbrug, Overijssel).

Te koop: Chronomaster, Space Station Simulator, Privateer 2: The Darkening. Alles z.g.a.n. over prijs valt te onderhandelen. Tel.0487-514274 (Puiflijk), vraag naar Wilbert.

Te koop: Warcraft 2 ƒ15,-, Theme Park ƒ15,-, Double Pack: UFO Enemy Unknown en Syndicate ƒ15,-, Caesar 2 ƒ15,-, Conquest of the New World ƒ20,-, Warhammer: Dark Omen ƒ25,-, GP Manager 2 ƒ20,-, Actua Ice Hockey ƒ15,-, Theme Hospital ƒ25,-, Fatal Racing ƒ15,-, Mummy: Tomb of the Pharaoh ƒ15,-. Tel.045-5415333 (Kerkrade), vraag naar Patrick.

Te koop: Alien vs Predator ƒ60,-, Dungeon Keeper 2 ƒ60,-. Samen voor ƒ110,-. Beiden compleet met doos en handleiding. Voor snelle bellers A2 Racer 2 en Autobahn Racer gratis. Tel.0413-343508 (Veghel), vraag naar Evan.Te koop: Hidden and Dangerous ƒ35,-, Kingpin ƒ30,-, Requiem ƒ30,-, Delta Force ƒ30,-, Need for Speed 4 ƒ30,-, Fifa '98 ƒ20,-, Carmageddon ƒ20,-, Mechwarrior 3 ƒ35,-. Tel.0181-318359 (Hellevoetsluis), vraag naar Arjan.

Te koop: F11 Air Dominance Fighter voor ƒ45,-, Need for Speed 2 ƒ20,-. Software compleet in doos + handleiding. Tel.053-4776498, bel na 19.00 uur en vraag naar Hans (Enschede).

Te koop: Kyrandia 3, Full Throttle, Magic Carpet 2 of Theme Park voor ƒ15,- p. st. Of alles in 1 voor ƒ50,-. Tel.026-3113616, vraag naar Aschwin.

Te koop op CD-Rom: Tomb Raider 2 ƒ25,-, Half Life ƒ50,-, Normality ƒ10,-, X-Fools ƒ5,-, Zork Grand Inquisitor + dik walkthrough boek (225 blz. t.w.v. ƒ40,-) ƒ25,-, Time Commando ƒ20,-, The 7th Guest ƒ17,50, Broken Sword 2 ƒ25,-, Lighthouse ƒ30,-, Hopkins FBI ƒ20,-, Rebel Assault 1 (Star Wars) ƒ20,-, Rebel Assault 2 ƒ25,-, Great Naval Battles ƒ12,50, Seawolf ƒ15,-, Under a Killing Moon ƒ22,50, Darel F. Gates Police Quest ƒ20,-, Wing Commander 3 ƒ15,-, Wing Commander 4 ƒ20,-, Hell Cab ƒ20,-, F22 ƒ25,-. Alles is compleet en onbeschadigd. Tel.0413-250948, vraag naar Jozua.

SEGA

Te koop gevraagd: Spellen voor Sega MegaDrive o.a. Castle of Illusion, Paper Boy, Mickey 2, Mickey & Donald, Quackshot, Wonderboy, Toki, Chuck Rock, Robin Hood, Mc Donald's Global Gladiators, Alex Kidd, Outrun, Fantasia, Tazmania, Ariel, Little Mermaid en andere Disney spellen. Tel.06-29221199 (Lemmer Fr.).

Te koop: Sega MegaDrive II compl. met handl. 2 controllers en 6 spellen: Streets of Rage, Sega Soccer, Shinobi, Sonic, Columns, Super Monaco GP en eventueel Funny World en Balloon Boy. T.e.a.b. Tel.0594-518387, vraag naar Jordi (Leek).

Te koop gevraagd: Sega Saturn met video C.D. Card en cartridge. Tevens spellen gevraagd voor Saturn (o.a. Sonic), video CD's, Mega 32x spellen en mega cd's. Tel.06-29221199 (Lemmer Fr.).

Te koop: Sega Saturn (USA) + 32 spellen + action replay pro + Sega gun, arcade stick, arcade stuur z.g.a.n. voor ƒ500,- of ruilen tegen Sega Dreamcast + minimaal 1 spel. Tevens gevraagd: Spellen + arcade joystick voor de Dreamcast. Tel.0344-635583 (Tiel), vragen naar Johan of E-mail:arisse@zonnet.nl (Tiel).

Gevraagd: Voor de Sega Saturn het spel Dead or Alive (mag ook import zijn). Kopen of te ruil tegen o.a. Tomb Raider, Sega Rally, Burning Rangers, Steep Slope Sliders (import) e.a. Deze spellen zijn ook te koop vanaf 500 Bfr. Ze zijn allen origineel, compleet met handleiding en in goede staat. Eveneens te koop: Motorhead, Abe's Oddysee,.. Tel.0032-34816786 (vanuit Nederland) of Tel.03/4816786 (vanuit België), vragen naar Maarten (Nijlen, België).

Te koop: Sega MegaDrive + 2 controllers + 1 game genie + 17 spellen o.a. Sonic 1, 2 en 3, Sylvester & Tweety, Tiny Toons Allstars. Prijs ƒ300,-. Tel.026-3113616, vraag naar Aschwin.

Te koop: Sega Saturn spelcomputer + 2 spellen + memorycard + 2 controllers (1 analoog) voor maar ƒ200,-. Ook de volgende spellen te koop: Virtua Fighter 1, Virtua Fighter 2, Street Fighter Alpha 2, Fighters Megamix, Exhumed, Sonic R, Shining Wisdom, Nights (eventueel + 3D controller), Virtua Cop + Gun, Panzer Dragoon (Japans), Worldwide Soccer '97 en Bug Too! De prijzen van de games liggen tussen de ƒ20,- en de ƒ60,-. Of alles in 1 koop voor slechts ƒ425,-. Over de prijzen kan altijd gepraat worden. Tel.0299-429664 (Zuid Oost Beemster), vraag naar Maarten. Snelle bellers krijgen 4 demo cd's.

Te koop: Sega MegaDrive 2 16-bit met 2 controllers en 8 spellen: Fifa '95, '96, '97, NHL '95, Sonic 3, Batman & Robin, Power Rangers, Olympic Summer Games. Exclusief stroomkabel. Samen voor ƒ225,-. Tel.046-4428232 en vraag naar Laurens (Jabeek).

Te koop gevraagd: Game Gear spellen. Tel.0495-551432, vraag naar Jeroen, het liefst in de omgeving van Limburg. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop voor PlayStation: RTWC '98 voor ƒ45,-, Te koop voor SNES: Fifa '96 voor ƒ30,-, Nintendo Scoop + 6 spellen voor ƒ50,-. Deze spellen zijn ook te ruil tegen Commandos of Time Crisis. Tel.0180-318468 (omg. Rotterdam/Gouda). Niet per post, vraag naar Daniël.

Te ruil: Nintendo 64, 4 Mb expansion pack, 3 joypads en Mario Kart 64 ruilen tegen een Diamond Viper V550 16 Mb AGP of een Voodoo 3 2000 AGP. Tel.0118-479510 (Vlissingen), ik heb geen vervoer.

.Te koop: Password ps card (met action replay en game shark codes) voor ƒ65,-. Telefoon 077-3733736 (Tegelen), vraag naar Maarten (Steyl).

Te koop: Z.g.a.n. omgebouwde PSX met 3 controllers (1 Dual Shock) + een memorycard + 10 spellen o.a. Dino Crisis, Soul of the Samurai, Shadowman, LOK: Soul Reaver, Driver, Army Men 3D, NFS 4, Syphon Filter etc. Incl. alle kabels (dus ook die voor USA & Jap. spellen) + 11 demo cd's. Prijs rond de ƒ500,-. Tel.046-4855746 (Limburg). Voor de liefhebbers heb ik ook nog een SNES met 2 controllers, Super Mario World, een Super Game Boy en alle kabels voor ƒ50,-.

Te koop: Sega MegaDrive 2 + 2 controllers en met 16 spellen o.a. Tweety & Sylvester, Sonic 2, Aladdin, Tiny Toons: Acme All-Stars, Mickey and Donald, enz. Dit alles voor maar ƒ300,- + voor de snelle beller die een PC heeft een gratis joystick t.a.v. ƒ60,- + een gratis Matrox Millennium 2 PCI kaart en als dat nog niet genoeg is een gratis CD-Rom mapje waar 12 CD-Roms in kunnen. Tel.073-5474879 of E-mail:mathi039@wxs.nl, vraag naar Tomas en ik woon in Schijndel (dat ligt in de buurt van Den Bosch).

Gevraagd: Codes voor de volgende PSX spellen: Sports Car GT, Fifa '99, NFS 4, Tarzan, Dino Crisis, Monaco Grand Prix 2, Road Rash 3D en Formula 1 '97. Ik heb daarvoor terug codes voor jouw spellen. Schrijf naar: Bas v/d Toorn, Smitsweide 174, 6983 EN Doesburg.

Te ruil: Mijn PSX spellen: Need for Speed 3, Tekken 2, Alien Trilogy of Overblood tegen jouw PC spellen: Commandos, Delta Force, Gangsters of Hidden and Dangerous of Byzantyne. Tel.074-2435719 (Hengelo, Ov.).

Te koop/te ruil: Mijn N64 + 2 controllers + memorycard + rumble pack + de volgende 5 spellen: Pilotwings, Mario 64, Mariokart, World Cup '98 en Wayne Gretzky's 3D Hockey. Te koop voor ƒ499,- of te ruil tegen jouw PlayStation (omgebouwd hoeft niet, mag wel) met min. 1 controller en 1 spel. Tel.071-4028090, vraag naar Ramon (Rijnsburg).

Te koop/te ruil: Amiga 500 incl. adapter, TV converter, ± 40 spellen (o.a. MK 2, SF 2, Xcom 1), 2 joysticks, muis, Action Replay. Prijs ƒ250,-. NES (omgebouwd), veel spellen, buitenlands & Nederlands o.a. Double Dragon 1 & 3, Bubble & Bobble, Soltice, Duck Hunt & Mario 1 op 1 cassette met Zapper pistool, 2 controllers, Game Genie met 4 codeboeken. Prijs ƒ150,-. Atari Lynx, link kabel, ± 10 spellen o.a. Turbo Sub, Rampage en Lemmings, met opbergtas en adapter. Prijs ƒ150,-. Alles bij elkaar voor ƒ500,-. Of mijn drie dingen ruilen tegen jouw (complete & goed werkende) Pentium 200 Mhz (min.) hoeft niet met monitor en/of harddisk te zijn. Ik heb geen vervoer, alles zelf komen halen, omg. Gouda. Bel tussen 19.00 en 20.00 uur, niet op woensdag. Tel.0182-502797, vraag naar Joost.

DIVERSEN

Te koop: Mijn SNES met 2 controllers, een muis en een converter en 12 spellen. Vraagprijs ƒ450,-. Tel.0341-423329 (Harderwijk), vraag naar Jeroen. Ik wil ook wel ruilen met een PlayStation met spelletjes.

Te koop/te ruil: Game Boy + vergrootglas, accu, 4-player adapter en 8 spellen: MK 2, Killer Instinct, Hercules, Tetris, Looney Tunes, Earthworm Jim, Felix the Cat en NBA Jam. Prijs ƒ250,-. Niet vast! Of ruilen tegen een PlayStation + controller. Tel.0519-296280, vraag naar JW (Dokkum).

Te koop: Atari Lynx met 6 spellen: Batman, Soccer, Turbo Sub, Shadow of the Beast, Switchblade 2 en Rampage. Prijs ƒ50,-. Tel.0519-296280, vraag naar JW (Dokkum).

Te koop: Amiga A500 + veel diskettes en gratis bij koop een draadloze telefoon voor ƒ300,- (werkend te zien). Tel.0180-414148, bel na 17.00 uur en vraag naar Paul (Ridderkerk).

Gevraagd: Hallo, ja jij daar!! Jij hebt vast wel nog Destruction Derby 1 ergens op zolder helemaal zielig alleen liggen, wachtend totdat hij weer in een PC of PlayStation gestopt kan worden. Gelukkig besta ik en zou ik aan u/jou willen vragen:
mag ik alsjeblieft dat onwijs te gekke gave spel van je kopen?
Ik bied wel ƒ25,- voor die te coole game. Maar als het echt moet wil ik er ook wel ƒ30,- voor neertellen.
De eerste aanbieder krijgt 3 te gekke demo's voor zijn/haar PlayStation en het te gekke spel Warcraft voor de PC krijg je er ook nog bijgestuurd. Telefoon 0252-673862, vraag naar Thijs.

Te koop: Need for Speed Special Edition ƒ10,- (PC), Rollercoaster Tycoon ƒ70,- (PC), Banzai Bug ƒ10,- (PC), Gran Turismo ƒ99,95 (PSX). Alles met doosje en beschrijving. Telefoon 0593-541702, vraag naar Jeroen (Beilen, Drenthe).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Mark Friederichs (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Richard Simon (bureauredakteur).
Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma,
Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters
Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos,
Andreas Urhahn.

Klantenservice 023-5566605

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marieke Bausch, Elaine van Weelden, Casper Voortman.Marie-José Reuwer.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Dick Pater, Willem Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Patricia Koldewijn 020-4875471
Sylvia Castelijn. 020-4875686

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Amhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 20057, 2130 RE-Hoofdorp of bel: 023-5566789 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofdorp onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

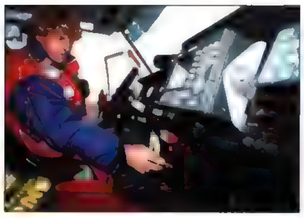
Notu

Aangesloten bij
Nederlands uitgeversverbond


DE QWIFZ
DOOR ARYTON
IN HET WILDE WESTEN... VOL ONGESCHOREN TYPES MOET JE ALTIJD OP JE HOEDE BLIJVEN...
STOP!
WIE?
?
NIET SCHIETEN
? ?
HIJG
D.. DE DALTONS ZIJN WEER ONTSNAPT...
20 DODEN IN FRIEDERICHS-TOWN...
...IK HEB EEN PAARD NODIG
PUF..
EN JULLY JOMPER IS WEG
HIJG
HUH?
...
?
HIJG
EEN PAARD NU
SLIK
EH
OK
KLIK
PWIFFFFF
TA DA
?
!
?!
STAP MAAR OP!!!
SHIT
HEB IK WEER
...EEN COWBOY ZONDER GEVOEL VOOR HUMOR
GRRR

I'm dreaming of...

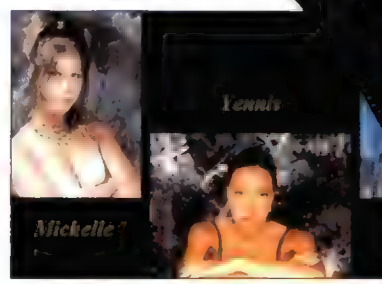




De eerste prijs in **PARIS-DAKAR**, de ongekroonde koningin van de **SHOUTCAST**, gimmicks en **GADGETS**, onbetaalbare, maar mooie apparaten, **HEBBEDINGEN** in de nieuwste James Bond, **FUTURE CARS**, Sint & kerstman vermomd als **SPIONNEN**, GPS-systemen, multifunctionele **HORLOGES**, orkanen op de Atlantische oceaan, twaalf maanden dus **TWAALF WEBBIE'S** (dé kalender), de **LOMO-TREND**, een haaienvinbarbeel die de shunbunkin kust, **E-BRUIDEN** & shoppen op Internet. Dromen die nooit uitkomen? Koop de nieuwste **TOI!** **(NU IN DE WINKEL.)**







HÉT MANNEN CADEAU NU OVERAL TE KOOP

TOI!




Verwacht vanaf tweede week december
FORMULA ONE 99
GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR
FINAL FANTASY VIII
119.95
129.95
139.95
Vanaf eerste week december
AVONTUUR PAARDRIJCLUB
Tiny Toon Buster and the Beanstalk
bug's life ACTIVITY CENTRE
SPYRO 2 GATEWAY TO GLIMMER
59.95
114.95 PER STUK
119.95
Vanaf 26 november
TARZAN
CTR CRASH TEAM RACING
119.95 PER STUK
PlayStation 3+1 PROMOTION
Collect 3 of these games and get 1 of these for Free!
Untill January 2000.
*Kijk in de winkel voor nog meer titels met
Deze set is ook verkrijgbaar met Ridge Racer 4 i.p.v. Crash Bandicoot 3.
399.-
PLAYSTATION CRASH PACK
Playstation met Dual Shock Controller
+ Sony Memory Card
+ Crash Bandicoot 3
+ Digitale Controller
Intertoys


Your Favourite Studybook
Bij aankoop van één of meerdere Playstation Games met een waarde van minimaal 99.95, ontvang je het nieuwste 116 pagina's dikke
Playstation Code Boek
(5.000 codes) t.w.v. 19.95
gratis!
Exclusief bij Intertoys. Zolang de voorraad strekt
PLAYSTATION CODE BOEK 2
129.95
89.99
DRIVER
PlayStation
GTA2
PlayStation
129.95
SHOCK2 INFRARED CONTROLLER
Infrarood controller
69.95
FIFA 2000
PlayStation
129.95
PER STUK
TOMB RAIDER DE LAATSTE ONTHULLING
EIDOS
PlayStation
Vanaf 26 november
UEFA STRIKER
PlayStation
119.95
THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000
PlayStation
129.95
PER STUK
Tom Clancy's RAINBOW SIX
The Fate of the World is in Your Hands!
PlayStation
WU-TANG TASTE THE PAIN
PlayStation
129.95
PER STUK
Vanaf 25 november
Tomorrow Never Dies
PlayStation
MEDAL OF HONOR
PlayStation
129.95
PER STUK
READY 2 RUMBLE BOXING
PlayStation
JADE COCOON
PlayStation
129.95
PER STUK
DINO CRISIS
CAPCOM
PlayStation
Intertoys



Nintendo 64 · Nintendo 64 · Nintendo 64 · Nintendo 64 · Nintendo 64
Get In Action
Limited Edition
249.-
Nintendo64 Color Edition Spelcomputer.
Ook verkrijgbaar in donkerblauw- en zwart transparant.
Bij aankoop van een N64 Color Edition koop je Gex2 voor maar Fl. 40.-
NINTENDO64
DONKEY KONG PAK
Verwacht vanaf 10 december
349.-
Control Deck Nintendo 64.
Met het spel Donkey Kong Country 64,
+ Expansion Pack.
Haal meer uit je Nintendo 64!
XPLORER
The Ultimate Cheat machine nu ook voor de N64.
119.95
GEX 64
ENTER THE GECKO
Verwacht vanaf 10 december
NINTENDO64
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
139.95
Verwacht vanaf 10 december.
NINTENDO64
EARTHWORM JIM 3D
139.95
NINTENDO64
DONKEY KONG 64
169.-
Inclusief Expansion Pack
NINTENDO64
Tom Clancy's RAINBOW SIX
139.95
NINTENDO64
JET FORCE GEMINI
149.-
READY 2 RUMBLE BOXING
149.95
NINTENDO64
DESTRUCTION DERBY 64
149.95
NINTENDO64
WORLD DRIVER championship
149.95
NINTENDO64
FIGHTING FORCE 64
159.95
Intertoys



CD ROM · CD ROM · CD ROM · CD ROM · CD ROM · CD ROM
Unreal
STUNT
~~49.95~~
14.99
Tomb Raider 1 nú met GRATIS camera
TOMB RAIDER
EIDOS
~~49.95~~
15.99
FORMULE 1 DUBBELBOX PC CD-ROM
Formula 1
PROST GRAND PRIX
PROST
FORMULA 1
Fantastische animaties van circuits en het verloop van de wedstrijden.
Alle statistieken, biografieën van alle coureurs, circuits en teams.
Meer dan 350 indrukwekkende
~~49.95~~
15.99
GP500
MICROPROSE
Haal nu de gratis demo 'Grand Prix 500'!
79.95
GTA2
99.95
PER STUK
Speel nu je PSX spellen op de PC
PLAYSTATION GAMES ON YOUR PC!
bleem!
NEXT-GENERATION GAMEPLAY TODAY!
Met gratis volledige CD-Rom versie van F22
~~99.95~~
49.99
ROGUE SPEAR
99.95
PER STUK
QUAKE ARENA
Quake 3
Verwacht in december
THE NOMAD SOUL
quanticdream
99.95
PER STUK
REVENANT
The Hardest Part is to Stop Playing...
EA SPORTS
FIFA 2000
Bij aankoop van FiFa 2000, WK '98 CD-Rom
gratis*
*Zolang de voorraad strekt.
WK Voetbal
99.95
Verkrijgbaar vanaf 26 november
TOMB RAIDER
DE LAATSTE ONTHULLING
CORE
99.95
Intertoys Hoofdkantoor,
Bredeweg 23-11,
2742 KZ te Waddinxveen.
Informatie over verkoopadressen
tel. 0180-333526 tot
12.30 uur op werkdagen.
Intertoys

nu overal TE KOOP

COMPLETED

Play, if you dare....

GORKY 17

Het is 2008. De inlichtingendienst van de NAVO meldt dat het Russische leger een van hun zogenaamde 'secret cities', bekend onder de naam 'Gorky 17', heeft vernietigd. Deze exacte kopie van een Amerikaanse stad werd gebruikt om de beste Russische spionnen tijdens de Koude Oorlog op te leiden. Maar NAVO-commandanten weten dat Gorky 17 een ander, veel belangrijker doel had. Het was de plaats waar de Sovjet-Unie haar meest geheime militaire experimenten uitvoerde.

Jij bent Cole Sullivan, leider van een NAVO-team, die naar Gorky 17 wordt gestuurd om de feiten achter deze onverwachte wending te ontdekken. Ontdek wat er zich allemaal in Gorky 17 afspeelde. Je hebt niks te verliezen, behalve je leven.







TopWare INTERACTIVE

WWW.TOPWARE.COM

www.gorky17.nl

denda multimedia bv

Steeds een stap verder!

WWW.DENDA.COM